CHEFE DE FASE
Jinx e Vi para 3D&T, M&M e Dragon Age

CAVERNA DO SABER
Botando seu grupo nos eixos

UM MUNDO DESIGUAL
Arcane e as disparidades sociais em jogo

MONSTER CHEFE
A bizarra ameaça do Esguinho!

LIGA DOS DEFENSORES
As regras de magia de *3DeT Victory!*

BRASIL DRAGÃO

ANO 17 • EDIÇÃO 174

TOOLBOX
UMA AVENTURA DE GATAL

DICAS DE MESTRE
OS POVOS-TROVÃO PARA *T20*

RESENHAS
ARCANE • *ETERNOS* • *COWBOY BEBOP* (2021)

Os monstros de *Tormenta20* estão mudando, e para melhor!

REFORMA MONSTROGRÁFICA

CHEFE DE FASE
Jinx e Vi para 3D&T, M&M e Dragon Age

CAVERNA DO SABER
Botando seu grupo nos eixos

REFORMA MONSTROGRÁFICA
As criaturas de *Tormenta20* estão mudando!

MONSTER CHEFE
A bizarra ameaça do Esguinho!

LIGA DOS DEFENSORES
As regras de magia de *3DeT Victory!*

BRASIL DRAGÃO

ANO 17 • EDIÇÃO 174

TOOLBOX
UMA AVENTURA DE GATAL

DICAS DE MESTRE
OS POVOS-DINOSSAURO PARA *T20*

RESENHAS
ARCANE • *ETERNOS* • *COWBOY BEBOP* (2021)

UM MUNDO DESIGUAL

Arcane, e como tratar disparidades sociais em sua campanha

COMPACTA

Fim de ano é aquela coisa de sempre: aquela preguiça, o eterno vácuo entre o encerramento dos trabalhos e o recesso...

Bem, não aqui. Ou mais ou menos.

As pessoas às vezes têm uma concepção um pouco deturpada do nosso trabalho aqui na editora. Eu ia colocar um "eu acho" na frase anterior, mas seria mentira. Eu *sei*.

É até normal, na verdade. A **Jambô** é hoje, sem a menor dúvida, a lider de seu segmento no Brasil (o que não quer dizer que mais ninguém presta, pelo amor. Vão distorcer a frase de outro :), e aí deve ser comum a visão de um grande prédio envidraçado, cheio de escritórios com assistentes de terno, prontos para obedecer qualquer comando, PCs de última geração, tapetes caríssimos, uísques envelhecidos por mais anos que a vida de um elfo. Mas a gente aqui sabe que não é assim.

Não somos uma empresa pequena, pelo contrário. Entre a gente mesmo aponto a proeza de termos crescido, e muito, em anos tão complicados. Mas somos uma empresa compacta. Existem setores diferentes, pessoas com funções diferentes onde, antigamente, um só fazia quatro ou cinco tarefas. Mas somos assim, compactos. Do tamanho extamente necessário, e agrupados de um modo que, se um lado apanha, o outro sente também.

O lado bom é que ninguém sofre sozinho, ninguém erra sozinho, ninguém acerta sozinho e ninguém aprende sozinho. *"Todos somos um"*, costuma repetir **Abel Ferreira**, técnico do meu Palmeiras, tri-campeão da Libertadores (vocês achavam que eu ia deixar passar a chance?). E apesar do ar de papo de coach, é real: Todos somos um.

Há alguns anos (seis? sete?), quando o **Guilherme** propôs-se a me contratar, eu disse a ele: *"Pense bem. Esse vai ser meu último emprego, e eu só saio daqui se não me quiserem mais"*. Ainda me querem, e eu não faço a menor questão de sair.

Por último, obrigado a todos os assinantes que nos ajudaram nesse quinto ano de *Dragão Brasil*! No mês que vem vocês ficam nas mãos competentes de **Felipe Della Corte**!

Nos vemos em fevereiro!

J.M. TREVISAN

DRAGÃO BRASIL

Jambô Livros divertidos

www.jamboeditora.com.br

Editor-Chefe
Guilherme Dei Svaldi

Editor-Executivo
J.M. Trevisan

Colunistas
Felipe Della Corte
Leonel Caldela
Marcelo "Paladino" Cassaro

Colaboradores

Textos: Bruno Schlatter, Daniel Duran, Davide Di Benedetto, Glauco Lessa, João Paulo "Moreau do Bode" Pereira, Marlon Teske, Remo Disconzi, Thiago Rosa

Arte: Ana Carolina Gonçalves, Dan Ramos, Enrico Tomasetti, Leonel Domingos, Sandro Zambi

Diagramação: J. M. Trevisan

Revisão: Elisa Guimarães

Extras

Edição do podcast: Adonias Marques

Fundo de tela: Enrico Tomasetti

HQ: Ricardo Mango

Mapa de batalha: Filipe Borin

Tokens: Odmir Fortes

Apoie a Dragão Brasil

APOIA.se

Siga a Jambô Editora

Dragão Brasil é © 2016-21 Jambô Editora.

4 Notícias do Bardo
O feiticeiro é implacável: Zagor voltou!

6 Pergaminhos dos Leitores
Tá com dúvidas? Leia a tirinha desse mês!

10 Resenhas
Arcane, Eternos, Cowboy Bebop (2021)

13 Sir Holand
Quem cuida do castelo nas férias?

14 Dicas de Mestre
Os povos-dinossauro, agora para *Tormenta20*.

24 Um mundo desigual
Arcane e as disparidades sociais em campanha.

32 Toolbox
Uma aventura de Gatal!

40 Gazeta do Reinado
Tragédia em Portsmouth!

42 Caverna do Saber
Botando os jogadores nos trilhos.

46 Monster Chefe
O Esguinho é perigoso e esquisito!

50 Conto
Vanguarda, parte 2, por Remo Disconzi.

60 Breves Jornadas
Perigo incendiário em Khubar!

68 Reforma Monstrográfica
As bem-vindas mudanças nos monstros de *T20*!

76 Encontro Aleatório
Como ter boas últimas palavras!

80 Pequenas Aventuras
As desventuras de um jornalista espacial.

82 Chefe de Fase
Vi e Jinx, para *3D&T*, *M&M*, *Dragon Age* e *T20*.

88 Gloriosos Diários
Um Epílogo de *Fim dos Tempos*, na pena de Arius.

90 Liga dos Defensores
Os bastidores da magia em *3DeT Victory*!

A CAPA

Monstros são parte integrante de qualquer RPG e esta edição tráz a esperada "reforma monstrográfica", melhorando ainda mais nossos adorados e mortais bichinhos! Para ilustrá-la, nada mais adequado que chamar o homem responsável pelo complexo visual de todos os monstros do *Monster Chefe*: **Enrico Tomasseti**!

Um mago mortífero que não larga do seu pé!

A VOLTA DE UMA LENDA!

A série de livros-jogos *Fighting Fantasy* está para ganhar um título inédito no Brasil! *A Lenda de Zagor* é o 24º título da linha publicado pela Jambô e conclui a saga do maior dos vilões de Allansia, o feiticeiro Zagor.

Para os fãs da série criada por **Ian Livingstone** e **Steve Jackson**, Zagor já é um velho conhecido. Ele aparece como antagonista no primeiro título, *O Feiticeiro da Montanha de Fogo*, voltando depois para atazanar VOCÊ em *Retorno à Montanha de Fogo*. No terceiro título da trilogia, ele foi enviado para Amarillia, um outro mundo fantástico, onde se fundiu a um grande demônio local para se tornar uma criatura ainda mais poderosa.

A Lenda de Zagor traz um sistema um pouco mais complexo que os dois volumes anteriores desta história. Ao começar, o jogador escolhe um dentre quatro heróis: o guerreiro Braxus, o bárbaro Anvar, o anão Restolho e o feiticeiro Sallazar. Cada um deles possui suas forças e fraquezas, que permitem caminhos e itens únicos durante a jornada. Também há aqui um sistema de magias para facilitar a vida do jogador durante a aventura.

O título foi traduzido por **Vinicius Mendes**, que também trabalhou em *O Porto do Perigo*, *O Talismã da Morte* e *Alice no País dos Pesadelos*, com arte da capa exclusiva da edição brasileira por **Samuel Marcelino**, velho conhecido dos fãs de *Tormenta* e aqui da *Dragão*!

Fighting Fantasy 24 — A Lenda de Zagor está previsto para o fim de 2021/início de 2022 no site da Jambô, em **jamboeditora.com.br**.

Antigos de máscara

Existem pouquíssimos consensos na comunidade de RPG, mas um consenso quase absoluto é sobre a qualidade das aventuras clássicas de *Chamado de Cthulhu*, o RPG de horror cósmico publicado aqui no Brasil pela editora New Order.

Entre essas aventuras clássicas, uma se destaca. Uma grande campanha que faz os personagens atravessarem o globo e encontrarem figuras históricas em uma corrida frenética para evitar o retorno de um dos Grandes Antigos. Publicada originalmente em 1984, *Máscaras de Nyarlathotep* chega à sétima edição de Chamado com o peso de um Ennie (o Oscar dos RPGs) de Melhor Aventura.

Máscaras de Nyarlathotep está em financiamento coletivo no **Catarse**.

Mais monstros BR

Depois do *Bestiário do Folclore Brasileiro* da Tria Editora, chegou mais um projeto que traz monstros com gostinho de Brasil para suas mesas de RPG.

O Bestiário Fantástico de Shardäg Jangal, idealizado pelo pessoal do Pumpkin Studio, traz 60 criaturas inspiradas no bioma brasileiro, prontas para uso em qualquer sistema d20.

Para saber como é possível que o mesmo monstro saia do livro pronto para ser usado sem alterações em *Tormenta20* e *Pathfinder 2e*, só apoiando o financiamento! O *Bestiário Fantástico de Shardäg Jangal* está em financiamento coletivo pelo **Catarse**.

A regra é o metal

O argentino **Gavriel Quiroga** (*Neurocity*, *Warpland*) voltou de vez para os anos 80. Com seu RPG *Hell Night*, descobrimos que houve uma insurreição no inferno e os demônios estão invadindo a Terra.

Para piorar, os anjos avisaram que se a humanidade não resolver essa bagunça até o amanhecer eles mesmos vão descer do Paraíso atirando.

Se você não ouviu o riff de metal tocando sozinho na sua cabeça, pode devolver sua carteirinha de metaleiro!

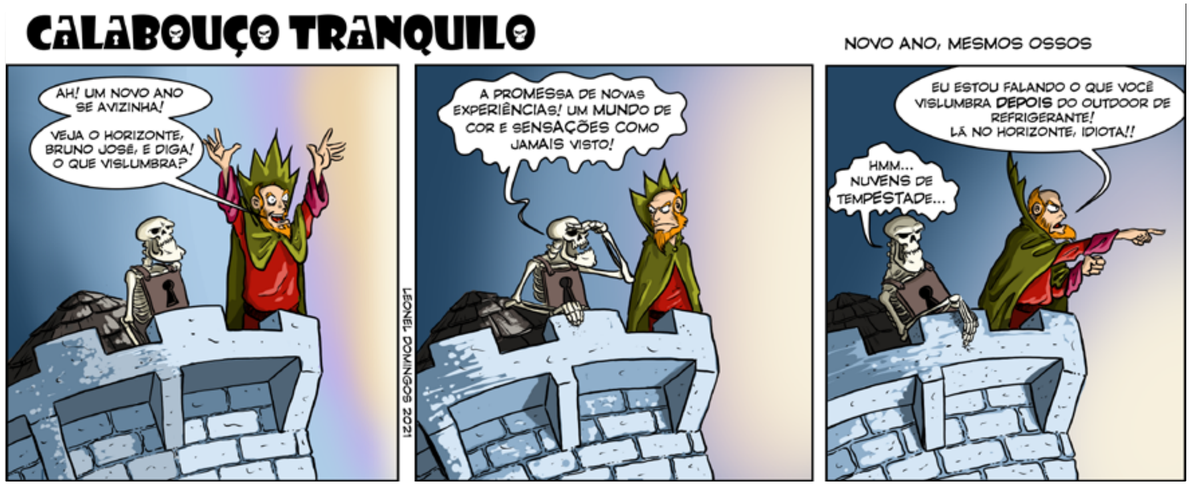
Esse cenário independente de sistema está sendo financiado no **Kickstarter**. Não há previsão de lançamento em português.

Rebeldia 1.2

A produção de *Rebel Rebel*, RPG de ficção científica de **Julio Matos** (*UED*, *Goddess Save the Queen*), segue a todo vapor. Publicado pelo coletivo Secular Games, Rebel é um jogo de narrativas estelares, utilizando o mesmo Queen System de *Goddess*, com muito aprendizado, exploração espacial, e jornadas pessoais em um futuro com muitas humanidades (e navezinhas).

Nessa nova versão, os jogadores assumem o comando da Star Gantrintor, nave da Comandante Nike, experimentando o conjunto de regras e uma missão para testar o sistema.

O *playtest* está disponível gratuitamente na **página da Secular**. Também está rolando um diário de design no **Discord** da editora.



PERGAMINHOS DOS LEITORES

Quer ver sua mensagem aqui? Escreva para dragaobrasil@jamboeditora.com.br com o assunto "Pergaminhos dos Leitores" ou "Lendas Lendárias"!

HOHOHO! Saudações de fim de ano, amados apoiadores da Dragão Brasil. Aqui fala a Paladina! Estou muito feliz porque sobrevivemos — aham, chegamos ao fim de mais um ciclo, terminamos uma nova campanha, ganhamos muito XP! Então vamos ganhar mais, respondendo suas dúvidas de Tormenta20. Mas cadê o Paladino que não chega...?

— Hã, estou aqui.

— Paladino? Que está fazendo escondido nessa caixa de papelão? Sabe que isso só funciona em videogame, certo?

— Ué, você não me viu.

— Não muda de assunto! Sai daí, tem trabalho esperando.

— Não quero. Estou com medo.

— Medo? Olha, sei que você não é chegado a trabalhar, mas...

— Não é isso. Estamos na época em que ELE vem.

— Época em que ele...? Mas quem...? Ah não, você só pode estar de brincadeira...

Ansiedade

Queria deixar minha história de como Tormenta tem me ajudado com a ansiedade.

Desde criança sempre tive alguns problemas com ansiedade. Chegava a ter febre e outros problemas de saúde, mas também tinha imaginação fértil. Usava minha mente me imaginando um grande herói, ou um guerreiro poderoso, quando descobri o universo do RPG na adolescência. Fiquei fascinado, busquei conhecer os sistemas e meios de jogar. Achei um grupo na minha cidade, jogamos juntos até hoje e somos grandes amigos.

Iniciamos no sistema D&D, sem nem ao menos entender as regras, mas nos divertirmos muito — quando tive problemas familiares e precisei sair de casa. No trabalho conheci meu amigo Leonardo, que me apresentou Tormenta e me ensinou a jogar.

Fiquei muito impressionado com o sistema, estudei a fundo, sempre querendo aprender mais e mais. Cada vez que jogava com meus amigos, me sentia bem. Quando meu pai faleceu. Tempos depois, estava mestrando uma aventura. Meu ladino fez um discurso inspirador, na verdade uma homenagem a meu pai.

Hoje sou advogado de regras do T20 em minha mesa. Ensino o jogo para meus amigos. Só tenho a agradecer à equipe da Jambô Editora. Amo vocês.

Thassio Menezes

Caro Thassio, mil gratidões por sua mensagem. Será sempre extraordinário saber que *Tormenta* conforta aqueles em necessidade. Mas lembre-se, foi você mesmo — você e suas escolhas — quem trilhou o caminho. Você é quem reúne seus amigos, compartilha momentos preciosos com eles. Você segue trazendo novos heróis a Arton. Tormenta é apenas um palco, uma arena; você é quem aceita os desafios. E vence.

— Eu me identifico total com o Thassio, também fico com muita ansiedade nesta época.

— Tenho medo de perguntar, mas... de QUEM você está com medo, Palada?

— Sabe como é... Aquele... Aquele cara de vermelho...

— SABIA que não devia perguntar!

Conversão Religiosa

É possível usar a perícia Religião para converter alguém para a fé de seu personagem? Ou apenas Diplomacia?

Railson Almeida dos Santos, Itaituba-PA

Bom Railson, caso sua intenção seja transformar o alvo em um verdadeiro devoto (com poderes e obrigações), nesse caso a resposta é: nem uma, nem outra. Devoção aos deuses é algo que exige profundo comprometimento pessoal. Não pode ser imposto a alguém, nem mesmo por meios mágicos poderosos, muito menos com perícias mundanas.

Contudo, um personagem pode usar Diplomacia (ou Religião, com penalidade) para inspirar outros a realizar obras em nome de sua divindade, mesmo não sendo devotos. Um clérigo de Arsenal pode motivar camponeses a lutar para proteger sua aldeia, enquanto um clérigo de Hyninn pode convencer bandidos a participar de um golpe, e um clérigo do Oceano pode inspirar uma tripulação a fazer uma viagem marítima perigosa. Nestes casos use as regras normais de Diplomacia, mas com um bônus, porque seu personagem é alguém respeitado naquele assunto.

Converter alguém em devoto verdadeiro é possível — mas não com um único teste, nem uma única cena. Será uma tarefa longa e persistente, ao longo de semanas, meses ou mesmo anos, enquanto você demonstra as virtudes, poder e glória de sua divindade ao possível seguidor.

— É isso! Ele é um devoto de Aharadak! Isso explica a roupa vermelha!

— SÓ VOCÊ PRA ACHAR QUE PAPAI NOEL É DA TORMENTA!!

Azagaia Leve?

Dúvida: Azagaia pode ser usada como arma corpo a corpo, e é descrita como uma arma leve. É possível se aproveitar dos bônus dos poderes de bucaneiro Esgrimista e En Garde, mesmo usando-a como arma de arremesso?

Pedro Miranda Nascimento, Niterói/RJ

Olá Pedro! Infelizmente a resposta é não. Embora a palavra "leve" de fato apareça na descrição da azagaia, ela não tem esta qualidade de arma (não diz "a azagaia é uma arma leve", como acontece com as outras armas leves).

Algumas armas leves corpo a corpo também podem ser arremessadas, como a machadinha — esta, sim, poderia usar os poderes de bucaneiro. Mas a azagaia é o oposto, uma arma de arremesso que também pode ser usada corpo a corpo (com penalidade, pois não é própria para isso).

— Palada, deixa de neura e vem trabalhar!

— Me deixa. Ele vem me pegar, eu sei.

— NÃO VOU gastar 2 PM pra você ficar imune a medo, cria vergonha nessa cara!

Treze Perguntinhas

Estimados Paladino e Paladina (e quem mais estiver por aí hoje), após alguns meses nas sombras, resolvi trazer à luz algumas dúvidas referentes ao Tormenta20 que, espero, sejam elucidadas por vocês, com as graças de Tanna-Toh:

***1)** A corrente de espinhos é uma arma dupla e ágil. Assim, ela permite o uso de Acuidade com Arma e Estilo de Duas Armas? Meu bárbaro sílfide agradece a resposta.*

***2)** O bônus da mesma corrente de espinho em testes de desarmar serve tanto para desarmar adversários quanto para resistir a desarmes?*

***3)** O poder de bárbaro Sangue dos Inimigos é ativado quando acerta um oponente imune a acertos críticos? Ou seja, mesmo que não consiga dano extra do crítico, ainda ganha o bônus do poder?*

***4)** O saco de dormir diz que dormir ao relento sem usar um destes prejudica a recuperação. Isso também vale para devotos de Allihanna com o poder Descanso Natural?*

***5)** Está escrito que o mitral tem metade do peso do aço. Isso implica que armas e armaduras de mitral pesam metade de suas versões sem este material especial?*

***6)** A magia Consagrar é bloqueada por símbolos sagrados dos deuses maiores, se*

lançada por um clérigo do Panteão? Aliás, qual o símbolo sagrado do Panteão, para que seus clérigos usem?

***7)** Uma vítima do Olhar Petrificante do basilisco, ou de um ataque de Pele de Pedra, pode ser alvo da versão aprimorada de Despertar Consciência? O que ocorre?*

***8)** O Elmo do Teletransporte dá a entender que qualquer usuário pode lançar Salto Dimensional e Teletransporte em si mesmo (pagando o custo em PM, já que não isenta de custo). O desconto de 1PM para quem conhece as magias também se aplica para versões aprimoradas (que afetem outras pessoas)?*

***9)** Itens como a Bainha Mágica permitem que qualquer usuário lance uma magia sem custo em PM. Qual o limite de aprimoramento? Seria o máximo de PM que pode gastar por turno (já que terá de ser gasto)?*

***10)** A lista de recompensas permite encontrar tanto armas de disparo quanto munições com melhorias e encantamentos, então pergunto: como funcionam as melhorias e encantamentos em armas de disparo? Do mesmo modo que as outras armas (acho que sim, com os efeitos de acerto e dano agindo normalmente)? Bônus de arma e munição se acumulam (acho que talvez, já que esta é a regra geral para efeitos iguais, mas talvez munição com efeito X possa acumular com arma de efeito Y)?*

***11)** Magias que afetam aliados, afetam Aliados (como companheiro animal, montaria, familiar...)?*

***12)** Em Arton existem estações do ano (já que os druidas têm poderes associados a elas). Contudo, há variação na duração dos dias entre locais mais ao sul ou ao norte? Aliás, em toda Arton é sempre a mesma estação, ou já descobriram onde fica o equador? Ou então o dia e noite possuem 12h em toda Arton, sempre, e as estações correm por conta de Allihanna?*

***13)** Qual a canonicidade dos contos das Crônicas de Tormenta? Há a expectativa de que locais como Ilha Pequena e a Taverna Cabeça de Peixe, ou personagens como Lua de Trevas e Crisobel, sejam considerados em futuros materiais oficiais do TLU (Tormenta Literary Universe)?*

Agradecido e tudo de bom para vocês!

Marvin Sanicius, RJ/RJ

1) Sim. A corrente com cravos pode se beneficiar com os poderes de combate Acuidade com Arma e Estilo Duas Armas. (Como é? Bárbaro sílfide?!)

2) Sim. Normalmente, quando você recebe bônus em testes de manobra, ele se aplica quando você executa a manobra e também quando resiste a ela.

3) Não. Como o alvo é imune, o crítico não acontece e, portanto, não ativa o poder do bárbaro.

4) Não. Devotos de Allihanna com esse poder não precisam de sacos de dormir.

5) Correto, itens de mitral pesam metade de seus correspondentes em aço ou metais similares.

6) Sim, a magia ainda será bloqueada. Justamente por se devotar a todos os deuses, um clérigo do Panteão não tem símbolo sagrado próprio (nem pode usar habilidades que exigem um).

7) Normalmente, não. Um dos aprimoramentos de Despertar Consciência, de fato, afeta esculturas mundanas, transformando-a em um construto. No entanto, seres petrificados não são esculturas mundanas. (Mas é uma ideia divertida, se fosse seu mestre, deixaria...)

8) Não. Como diz sua descrição, os benefícios do elmo afetam apenas o próprio usuário.

9) A Bainha Mágica permite lançar a magia Arma Mágica, mas não seus aprimoramentos (nem mesmo pagando PM por eles).

10) Melhorias e encantamentos afetam armas de disparo normalmente, mas não acumulam com munições melhoradas/encantadas.

11) De modo geral, afetam apenas outros personagens jogadores ou NPCs. Mas o mestre pode julgar casos especiais.

12) Sim, existem estações do ano em Arton, e também variações de duração conforme a região, mas sem efeito relevante em termos de jogo — porque a maior parte das aventuras ocorre no mesmo continente, onde as estações são as mesmas ou muito próximas. Mais sobre isso deve ser abordado no vindouro suplemento *Atlas de Arton*.

13) Todos os contos de *Crônicas da Tormenta* são canônicos; seus conteúdos podem, sim, voltar a ser citados em materiais de campanha. Quando isso acontecerá, é questão de esperar!

— Chega Palada, CHEGA! Já deu! Respondi sozinha esta carta enorme, agora você VAI me explicar esse seu medo!

— Não briga comigo, eu tenho justificativa médica.

— Quê?! Você nunca me falou isso!

— Sim, tá aqui o atestado, olha. Tenho claustrofobia.

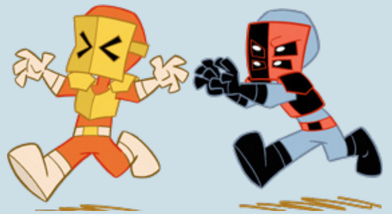
— Claus... ISSO NÃO É MEDO DE PAPAI NOEL!!!

— Não é?! Ufa, que bom!

— SAI DESSA CAIXA QUE O MEDO PASSA, INFELIZ!!

— Boa ideia. Valeu!

LENDAS LENDÁRIAS



Palavra Forte

Os aventureiros chegam na nova taverna do Macaco Caolho após a reconstrução de Nova Malpetrim. Amsah, qareen feiticeira, comemora quando vê a mascote do lugar ainda ali:

— Aew! O macaco sobreviveu!

E o mestre responde:

— Assim, "sobreviveu" é uma palavra muito forte para um animal empalhado...

Bando de Órfãos

Dragões Coloridos

Tormenta, nível pra lá de épico. Após a explosão de Arton, o grupo segue sua jornada planar, em busca do item que poderá deter o Nada e trazer seu mundo de volta.

Em uma de suas paradas, Celerin, o agora deus dragão azul, se encontra com Tiamat, que propõe procriarem para criar uma raça suprema de dragões. Olhando as cinco cabeças, Celerin raciocina:

— Mas vai sair o quê? Dragão Roxo? Azul-claro? Azul-marinho? Acho que não quero não, Tia... mat!

Jefferson Tadeu Frias

Cringe

Para libertar um importante informante durante as Guerras Táuricas, os jogadores deixaram a aliada NPC do mago como refém em Quelina até pagar o simpático resgate de T$ 7.000.

Na sessão seguinte, ao fazer a recapitulação, o mestre esqueceu momentaneamente o nome da NPC.

— Vocês deixaram a... a...

O jogador da clériga de Hynnin, no entanto, nem titubeou:

— Um BOLETO, nós deixamos um boleto para pagar em Quelina.

Tiago "The Portal" Soares

• • • • • • • • •

"Na próxima aventura vamos visitar a morena."

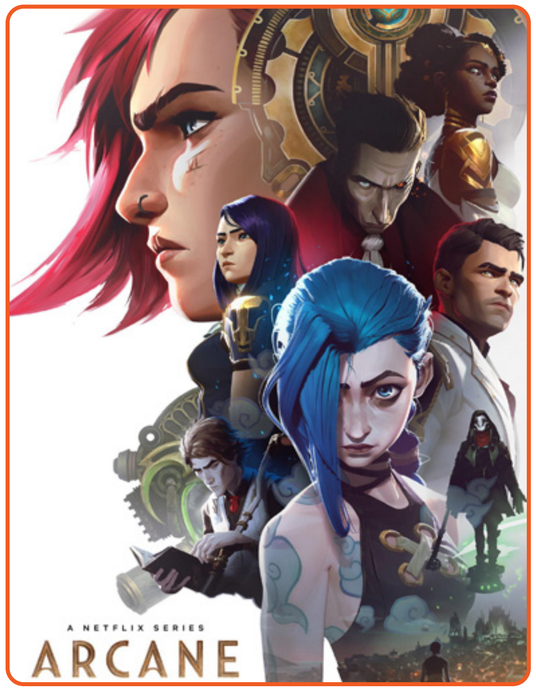
— Mestre vítima do autocorretor, tentando dizer que visitariam MOREANIA.

Thales Barreto

ARCANE

Todo mundo quer ser seu inimigo!

Arcane é uma animação que explora locais e personalidades de Runeterra, ambientação oficial do MOBA mais famoso do mundo, *League of Legends* — pelo menos, desde que a mitologia do jogo sofreu um tipo de "reboot" em 2014.



O cenário teve uma grande contribuição de **Graham McNeill**, um dos autores das várias séries de romances da franquia *Warhammer*. Mesmo que, como eu, você seja um leigo completo no mundo dos e-sports, vale a pena conferir a série.

Não é difícil de entender de onde vem o sucesso do projeto. Bancados pelo dinheiro de outra mídia, com um estúdio de animação próprio e experiente, com cenários e personagens prontos, mas inexauridos; fãs já fidelizados à franquia, e a ajuda de uma abertura instantaneamente icônica ao som da banda Imagine Dragons, os artistas da Riot Games chegaram à Netflix com os pés na porta.

Arcane acerta ao escolher mirar em um público mais velho. Isso não significa que seja uma série super profunda ou adulta, apenas faz o necessário, sem muitas amarras. A qualidade da animação dispensa comentários, ou ao menos deveria: é outro nível, deixando tudo o que veio antes parecendo antiquado e sem vida. A fluidez em três dimensões se mistura perfeitamente a vastos panoramas parecendo pinturas. Há infinitos recursos visuais com os quais a história brinca aqui e ali. Só isso seria potente a ponto de compensar um enredo pouco inspirado, porém o estúdio deu igual atenção aos roteiros e à direção de maneira geral.

Arcane começa com a mesmíssima trama de sempre: uma turminha do barulho indo aprontar altas confusões. A cidade de Piltover não difere muito de cenários *algumacoisapunk* padrãozinho de RPG japonês. A diferença está na qualidade de como tudo é executado.

Em vez de uma narrativa descomprimida, a animação é divida em três atos de três episódios que vão escalando as consequências de um evento inicial mais e mais. Lançados semanalmente, não só isso é o melhor dos dois mundos entre o dilema da maratona ou do consumo no conta-gotas, como *Arcane* se vale dessa estrutura clássica de novo e de novo para entregar o máximo impacto dramático ao fim de cada arco. São como pequenas tragédias gregas. Se você começou a assistir, espere pelo menos até o final da primeira unidade de episódios para tirar suas impressões.

Outro acerto são os protagonistas dos diferentes núcleos, embebidos de humanidade, temos pessoas horríveis e antagonistas de sobra, mas não vilões caricatos. Cada personagem central é consistente, têm suas questões essenciais abordadas e ajuda a conduzir a trama de maneira orgânica.

Arcane é entretenimento bem feito. Pode não ser conceitualmente inovador, ainda assim não deixa de ser uma revolução.

DAVIDE DI BENEDETTO

ETERNOS

Já chegou o disco voador!

Seres superpoderosos surgem na terra há cerca de 7.000 anos. Seu objetivo é proteger a humanidade contra os predadores monstruosos chamados deviantes. No entanto, recusam-se a interferir nos conflitos humanos. Esses são os Eternos.

Jack Kirby, criador de clássicos como Capitão América e Surfista Prateado, concebeu esse grupo ao retornar à Marvel nos anos 70. Apesar da humanidade vê-los como deuses, os Eternos vieram do espaço obedecendo às ordens dos celestiais, entidades cósmicas responsáveis pela manutenção do universo. Mesmo com todo esse poder, nunca fizeram grande sucesso e acabaram relegados ao segundo plano nas histórias em quadrinhos.

Quando **Kevin Feige**, presidente do Marvel Studios, fez o anúncio, ninguém soube o que esperar. De forma similar à *Guardiões da Galáxia*, não havia uma base sólida de fãs que conhecesse o material. A então pouco conhecida **Chloé Zhao** ficaria responsável pela direção, trazendo uma visão mais contemplativa, diferente de outros filmes de super-heróis.

Acompanhamos inicialmente Sersi (**Gemma Chan**), uma eterna com poder de transmutar matéria, e Duende (**Lia McHugh**), que é capaz de criar ilusões, mas está presa para sempre na forma de uma criança. Quando ambas são atacadas por deviantes, que deveriam estar extintos, decidem partir numa jornada para reunir o resto de sua "família".

Os outros membros desse grupo também são incríveis, e alguns poderiam facilmente ter seus próprios filmes. Ikaris (**Richard Madden**) lembra o Super-Homem da DC Comics, especialmente em seus poderes, semelhança que não passa despercebida dentro da obra. Ajak (**Salma Hayek**) e Thena (**Angelina Jolie**) roubam a cena, e o relacionamento da última com Gilgamesh (**Ma Dong-seok**) é construído de forma tão bela que merecia mais tempo de tela.

É importante destacar a questão da representatividade. Aqui temos o primeiro herói abertamente LGBTQIA+ no universo cinematográfico da Marvel, Phastos (**Bryan Tyree Henry**), assim como a primeira pessoa surda com superpoderes, Makkari (**Lauren Ridloff**). É também um dos elencos mais diversos no acervo da Casa das Ideias.

O longa, entretanto, tem seus defeitos. Introduzir dez novos heróis não é uma tarefa fácil e, mesmo fazendo parte de uma ambientação compartilhada, a história parece isolada e a conexão com os eventos de *Vingadores: Ultimato* é tênue. Finalmente, os deviantes parecem existir apenas para proporcionar lutas, que, apesar de impressionantes, não movem a narrativa adiante.

Ainda assim, seja nas interações dos protagonistas ou pelo questionamento profundo sobre o preço da vida, há muito para apreciar aqui. Resta saber se, assim como nos quadrinhos, *Eternos* está fadado ao plano de fundo.

DANIEL DURAN

COWBOY BEBOP (2021)

Um olho no passado, outro no presente

Caçadores de recompensa vivem de trabalho em trabalho em uma espécie de faroeste retrofuturista pelo sistema solar, até que a vida pregressa de um deles resolve voltar à tona.

A grosso modo, essa é a premissa do *Cowboy Bebop* de 1998, um clássico da animação japonesa em vinte seis episódios, dirigido por **Shinichiro Watanabe**. É também a sinopse da série com atores de carne e osso de 2021, na Netflix. Contudo, por mais ecos que a segunda obra tenha em relação a primeira, são experiências diferentes.

O anime sempre foi único. Um liquidificador de referências de filmes: chanbara, bangue-bangues, blaxpolitation, kung fu, noir e até referências a *nouvelle vague* francesa, tudo ao som de blues e jazz. Animação tradicional de qualidade ímpar, que junto a velozes sequências de pancadaria não se furtava de cenas contemplativas.

Em uma época onde muitos adultos tinham preconceito com desenhos animados, ou coisas vindas do Japão, foi uma porta de entrada acessível aos animes. E era, acima de tudo, uma história existencialista sobre personagens vivendo um dia de cada vez, tentando se encontrar em universo que por de trás do som e da fúria do capitalismo tardio, não tem sentido ou propósito.

A adaptação faz escolhas ousadas. Inverte a lógica. Em vez de uma obra japonesa revisitando cultura ocidental, é uma série canibalizando um jeito de fazer as coisas que não é o hollywoodiano. Tudo é exagerado, inclusive atuações. Isso pode causar estranhamento, mas a gente goste ou não dessa escolha, nada tem a ver com qualidade. Ela é intencional.

John Cho entrega um carismático Spike Spiegel, e o elenco está confortável e se divertindo nos seus papéis. Antagonistas como o vilão Vicious, são levados tão ao extremo que se tornam divertidos. A consagrada trilha sonora do anime está presente, todavia, é usada como pastiche.

A cenografia é incrível e a direção conta com enquadramentos soberbos, ajudando a compor a estilização geral. Não é que a série não tenha momentos de crítica ou ternura. Sua principal diferença é em como conta isso, no tom, no ritmo frenético, naquilo que enfatiza. Esses outros elementos ficam em segundo plano.

O roteiro é competente e tem excelentes ideias. O episódio final pode não ser um desfecho tão grandioso, no entanto, vale lembrar que é o fim de uma temporada.

Difícil dizer se o *Cowboy Bebop* de 2021 cairá no gosto do público por essas bandas. Enquanto adaptação, é fora da curva e um tanto reducionista. Contudo, em um tempo que as telas estão tomadas de clones sorumbáticos de *Game of Thrones* e *Walking Dead*, suas cores e energia vêm em boa hora. Ao se distanciar da obra original, não se torna simples repeteco.

E se servir para apresentar o original a um público que não o conhecia, já foi uma vitória.

DAVIDE DI BENEDETTO

Os povos-dinossauro de volta, agora para os jogadores de *Tormenta20*!

POVOS-TROVÃO

Dias atrás, em meu Twitter, compartilhei um vídeo em que uma vaca atropelava um motociclista. Adicionei o seguinte comentário:

• Em #3DeTVictory, acidentes como este serão comuns, mas com dinossauros. Dirija com cuidado.

A preciosa combinação RPG/dinossauros acabou me lembrando de algo em que estou trabalhando, o que causou outro tuíte no mesmo dia:

• Povo-dinossauro será raça jogável em Ameaças de Arton. Porque dinossauro. #Tormenta20

Comentários satisfeitos confirmaram que a decisão era acertada, havia demanda por gente-dino em Arton. Na semana seguinte, por conta de uma muito merecida viagem pós-pandemia, nosso bom Doutor Careca precisava das *Dicas de Mestre* mais cedo e com urgência. Nesse caso, por que deixar vocês esperando? Uma coisa leva à outra, e aqui estamos.

Na distante virada do milênio, quando a *Dragão Brasil* gozava de bom desempenho e boas vendas, consegui autorização da editora para tentar algumas minisséries em HQ — é verdade que eu amo RPG, mas amo quadrinhos ainda mais. As primeiras foram *U.F.O.Team* e *Godless*, seguindo a vibe dos comics de super-heróis da editora Image, febre na época (quando cores digitais ainda eram novidade). Para as seguintes, quis tentar estilos completamente diferentes. Uma HQ pintada à mão (*Capitão Ninja*), um mangá (*Blue Fighter*) e algo que lembrasse um álbum de ficção científica europeu. Sabia que precisava ter duas coisas: um mundo/povo exótico e erotismo.

Voilá, *Lua dos Dragões*.

Mesmo naquela época, humanoides evoluindo de dinos já eram ideia antiga — mas em vez de um povo avançado, como costuma acontecer nessas histórias, preferi uma ambientação tribal. Tinha lido recentemente *Ayla, a Filha das Cavernas* e queria algo no mesmo estilo. Outra influência foi um livro teórico de **Isaac Asimov**, *Júpiter*, sobre o maior planeta do Sistema Solar e suas luas, grandes como planetas.

Então a história seria sediada na lua de um gigante gasoso, que seria bem visível no céu.

A minissérie em seis partes teve arte deslumbrante de **André Vazzios**, então sua estreia na editora. Foi vencedora do Prêmio HQ-Mix naquele ano. Mais tarde também se tornaria um romance, hoje esgotado. Talvez eu faça uma edição/revisão e volte a publicar, como aconteceu com *Espada da Galáxia*. Talvez.

Os povos-dinossauro voltariam na *Dragão Brasil* algumas vezes, agora separados de seu mundo original, como raças jogáveis para D&D e outros sistemas. Mais tarde seriam introduzidos em *Tormenta*, habitando sua icônica ilha pré-histórica no acessório *Galrasia: Mundo Perdido*. Ali ganhariam também um novo nome, *thera*.

Agora, em *Tormenta20*, estarão de volta repaginados em *Ameaças de Arton*. Como ameaças, claro, mas também como raça jogável.

Antigos e atuais

Em sua conversão para T20, as quatro raças de povos-trovão recebem mudanças importantes.

Uma delas é que, agora, povos-trovão não existem apenas em Galrasia; também podem ser encontrados em vários pontos do continente, facilitando o trabalho do mestre para usá-los em outras regiões.

Em sua versão original, cada raça tinha papéis sociais separados para machos e fêmeas, imitando o comportamento dos animais em que são baseados. Em quase todos essa distinção não existe mais, ou foi atenuada, para maior diversidade e liberdade de criação de personagens. Apenas uma raça manteve a divisão, por ser parte forte de sua identidade: mesmo assim, ainda há brechas para personagens jogadores de qualquer gênero.

Alguns nomes também mudaram. Antes eram dragoas-caçadoras, dragões-de-chifres, dragões-voadores, etc. "Dragões" até funcionava antes, quando eram a vida dominante em um mundo primitivo. Mas não agora, em uma ambientação de fantasia onde existem dragões *literais*, sem nenhum parentesco. Melhor evitar confusão.

Por falar em nomes, povos-trovão vem de *brontossauro* (lagarto-trovão), dinossauro bem famoso que teve sua existência questionada por muitos anos. Hoje acredita-se que existiu mesmo. Por enquanto. A paleontologia muda o tempo todo.

Thera, por outro lado, vem de *terapsídeos*, um grande grupo de répteis pré-históricos com características de mamí-

feros. Os thera teriam evoluído a partir deles. *Por isso têm seios*, você vai perguntar, claro que vai.

Aqui você vai encontrar os povos-trovão apenas como raças jogáveis; sua versão completa, em *Ameaças de Arton*, vai incluir também fichas como adversários, além de armas, equipamentos e outras surpresas.

Os Povos-Trovão

Também denominados como "antropossauros" no meio acadêmico, povos-trovão é como são conhecidas várias raças tribais que descendem dos gigantescos lagartos-trovão do passado. Eles chamam a si mesmos de thera-psidah, ou apenas thera.

Apesar de sua ancestralidade, estes seres são mais humanoides que sauroides: diferentes dos trogs, são criaturas de sangue quente, sem qualquer vulnerabilidade especial ao frio. Alguns thera têm couro liso e macio, outros são encouraçados.

Todos os povos-trovão são rústicos, bárbaros. Usam instrumentos rudimentares de pedra, osso e madeira — de fato, são muito hábeis na fabricação de armas e armaduras com partes de monstros, em especial os insetos gigantes com quem dividem o habitat. Vivem em áreas selvagens remotas como Galrasia, a Grande Savana e as Sanguinárias, sendo esperado que viajantes e aventureiros cruzando essas regiões os confrontem. (Se pensar bem, não fazia muito sentido um povo de grandes planícies como os velocis existir apenas em uma ilha de selva fechada.)

Embora sejam agressivos e territoriais, nem todo contato com os povos-trovão precisa ser hostil. Cada vez mais tribos já viram um ou mais grupos de aventureiros, sendo possível abordá-los com diplomacia e cautela. Alguns chegam a abandonar suas comunidades para viver entre os povos civilizados, ou como aventureiros.

Ceratops

Alta e forte como um ogro, a criatura exibe uma cabeçorra de formato incomum, ostentando um escudo de osso e vários longos chifres. Tem couro rosa-alaranjado, coberto de pinturas tribais. A cauda é longa, musculosa e também com chifres. Veste um manto orgulhoso feito com a pele de algum grande felino, além de joias cravejadas com gemas locais.

Ceratops são os maiores e mais fortes entre os povos-trovão. Descendem de enormes quadrúpedes com cabeças blindadas e repletas de chifres. São guerreiros truculentos, orgulhosos e agressivos; na maior parte dos casos, sua simples aparência basta para desencorajar qualquer agressor.

Ceratops são caçadores-coletores, saindo em expedições para colher vegetais e caçar — embora sejam herbívoros, abatem animais por seu couro, ossos e outras matérias-primas. Sua sociedade é separada em chefes e família. Chefes são aqueles que lideram, lutam e caçam; família são aqueles que coletam, fabricam e consertam. Ainda que o papel de chefe seja muitas vezes reservado aos homens (particularmente em Galrasia), não é assim em todas as tribos; em algumas os papéis são invertidos, e outras dividem as funções igualmente entre os gêneros.

Suas aldeias são construídas em clareiras ou praias, perto de florestas. Têm casas de alvenaria, redondas, com telhados de palha. A proximidade de um rio ou lago também é desejada pela tribo.

Como outros thera, ceratops nascem quadrúpedes e atarracados, como pequenos rinocerontes. Começam a caminhar nas pernas traseiras aos dez anos e atingem a maturidade perto dos quatorze, quando os chifres estão crescidos. Filhotes são criados e educados pela família, tratando todos os adultos como "mãe" e "pai".

Como a maioria dos animais de pasto, seus ancestrais nunca se afastaram do chão durante toda a vida; seu mundo não tem noções como "acima", "abaixo", "subir" ou "descer". Por isso, de forma similar aos minotauros, ceratops temem altura.

Habilidades de Raça

Constituição +4, Força +2, Destreza –2, Inteligência –2

Chifres. Você possui uma arma natural de chifres (dano 1d8, crítico x2, perfuração). Quando usa a ação atacar, pode gastar 1 PM para fazer um ataque corpo a corpo extra com os chifres.

Papel Tribal. Você é treinado em uma das seguintes perícias, a sua escolha: Cura, Intimidação, Ofício ou Sobrevivência.

Paquidérmico. Seu tamanho é Grande, mas seu deslocamento é 9m. Você recebe +1 na Defesa e usa o modificador de Força para Intimidação (em vez de Carisma).

Medo de Altura. Se estiver adjacente a uma queda de 3m ou mais de altura (como um buraco ou penhasco), você fica abalado.

Pteros

A criatura de metro e meio parece magra, mirrada, mas de musculatura rija. Os braços abertos revelam ser asas membranosas, com mãos rústicas, atrofiadas. A cabeça apresenta olhos de águia, focinho longo e uma crista colorida de cartilagem. A pele é lisa, coberta com uma fina penugem cinza-esverdeada. Tem cauda longa e fina, com ponta em forma de folha. As garras nos pés parecem bem perigosas.

Pteros, ou "voadores", são os únicos thera capazes de voar. Talvez por possuírem mãos subdesenvolvidas, são também os menos avançados tecnologicamente. Quase não usam qualquer arma ou instrumento — exceto pedras para quebrar conchas duras, e ninhos de galhos e algas marinhas. Também dispensam vestimentas, porque as asas dificultam seu uso. Quando necessário, recorrem a pequenas perfurações nas membranas das asas para a passagem de cintos, alças e cordões.

Pteros formam grandes bandos, mas sem qualquer organização social: não formam tribos, não adotam líderes, nem dividem tarefas. Só vivem juntos porque são os únicos capazes de atingir os rochedos, penhascos e grandes árvores que escolhem para construir ninhos. Cada casal ocupa-se com a própria sobrevivência e sua prole. Apenas grandes emergências — como um predador perigoso na região — podem unir o bando contra uma ameaça comum.

Pteros são monogâmicos, muito ligados a seus parceiros. O casal permanece unido por toda a vida; um voador pode se sacrificar para proteger o(a) companheiro(a). Quando um morre, o outro também pode morrer de tristeza. Aqueles que sobrevivem à perda, não raras vezes, tornam-se aventureiros.

Apesar de sua reclusão, não é impossível negociar com voadores. Por seu acesso aos pontos mais remotos da região onde vivem, eles conhecem muitos segredos locais e podem ser convencidos a conduzir expedições. Como pagamento, estão sempre interessados em itens mágicos que consigam usar.

Habilidades de Raça

Sabedoria +4, Destreza +2, Inteligência –2

Ligação Natural. Cada ptero é mentalmente ligado a um parceiro(a), que pode ser um personagem jogador ou NPC. Um voador e seu parceiro(a) podem comunicar-se mentalmente em alcance visual, e um sempre saberá em que direção e distância pode encontrar o outro.

Pés Rapinantes. Seus pés funcionam como uma arma natural de garras (dano 1d6, crítico x2, corte). Quando usa a ação atacar, pode gastar 1 PM para fazer um ataque corpo a corpo extra com as garras.

Senhor dos Céus. Você pode pairar a 1,5m do chão com deslocamento 9m. Isso permite que você ignore terreno difícil e o torna imune a dano por queda (a menos que esteja inconsciente). Você pode gastar 1 PM por rodada para voar com deslocamento de 12m. Quando abre suas asas para pairar ou voar, você ocupa o espaço de uma criatura de tamanho Grande. Você não pode usar as asas se estiver vestindo armadura.

Sentidos Rapinantes. Você recebe visão na penumbra e +2 em Percepção e Sobrevivência.

Mãos Rudimentares. Você recebe –2 em Ladinagem, Ofício e em testes de ataque feitos com as mãos. A critério do mestre, esta penalidade pode se aplicar a outros testes que exijam habilidade manual.

Velocis

Ele é alto e esguio, de pele azul-acinzentada com manchas de negro profundo nas pernas, antebraços, pescoço e ao redor dos olhos. Tem um par de pequenos chifres voltados para trás, uma crina curta atrás do pescoço e outra na cauda delgada. Veste uma tanga rústica. Empunha uma lança e um escudo grande, mas de aspecto leve.

Parecidos com antílopes, os membros do povo-trovão chamados velocis são verdadeiras máquinas de correr e saltar. Alguns os descrevem como as criaturas terrestres mais rápidas de Arton.

Estes thera nômades vivem em campo aberto, especialmente na Grande Savana, colhendo o que precisam por onde passam. Erguem acampamentos temporários em épocas de clima rigoroso, mas nunca ficam muito tempo no mesmo lugar; sua sobrevivência depende da fuga rápida. Comem quase qualquer matéria vegetal (até madeira), mas também caçam para abastecer a tribo de ossos, peles e ingredientes para magia. Uma grande tribo velocis é como uma nuvem de gafanhotos: devora tudo por onde passa, deixando apenas vegetação rasteira e galhos nus.

Velocis nascem quadrúpedes, como pequenas gazelas. São transportados pelos pais ou mães nas costas, em mochilas rústicas; uma ou duas semanas mais tarde, conseguem trotar e acompanhar o bando. Seus chifres crescem aos nove anos, quando adotam a postura humanoide dos adultos e atingem a maturidade.

Bastante espirituais, estes thera são os únicos que escolhem devotos divinos como líderes — tradicionalmente uma clériga de Marah, que eles chamam Sarana. Algumas tribos convivem com os ceratops, beneficiando-se de sua força guerreira e intimidação contra predadores — enquanto estes, por sua vez, são alertados contra perigos pelos incríveis sentidos aguçados dos velocis.

Velocis não são apenas covardes, são orgulhosamente covardes. Nenhuma honra ou amor próprio impedem que violem promessas, abandonem companheiros ou recorram a golpes baixos. Ainda assim, são mestres em sobrevivência — não enfrentam perigos, mas sabem evitá-los, sendo valiosos como batedores, rastreadores ou curandeiros.

Habilidades de Raça

Destreza +4, Sabedoria +2, Inteligência –2

Através de Espinheiros. Você recebe resistência a corte e perfuração 2 e não sofre redução em seu deslocamento por terreno difícil natural.

Sentidos Selvagens. Você recebe visão na penumbra, faro (não fica desprevenido e sofre apenas camuflagem, em vez de camuflagem total, contra inimigos em alcance curto que não possa ver) e +2 em Sobrevivência.

Velocista da Planície. Seu deslocamento é 12m. Você usa o modificador de Destreza para Atletismo (em vez de Força) e recebe +5 em testes desta perícia para correr e saltar.

Voracis

Embora pareça uma mulher baixa e esguia, sua postura lembra mais uma pantera. A cabeça é feral, de focinho alongado. Tem pele marrom-avermelhada, olhos amarelos de leoa, uma cauda fina e escamada, e uma crista de cores vivas. Veste uma tanga rústica e adornos feitos de ossos, garras e dentes. Uma mão empunha uma adaga serrilhada enquanto a outra exibe garras negras.

Também conhecidas como "caçadoras", voracis estão entre os humanoides mais agressivos de Arton, temidas até pelos outros povos-trovão. São as rainhas de seus territórios, o topo da cadeia alimentar — aquelas que caçam todos, sem serem caçadas por ninguém. Arrogância, orgulho e confiança encarnados, voracis são quase incapazes de acreditar na própria derrota: atacam qualquer inimigo sem medir consequências. Como demonstração de sua supremacia, capturam e conservam membros de outras raças como "mascotes", por assim dizer.

A sociedade voracis é matriarcal. As mulheres caçam, lutam e lideram. Os machos da espécie são raros, quase nunca vistos; suas vidas são consideradas valiosas, sendo incomum que abandonem a segurança da aldeia. Alguns acabam se tornando druidas. Outros, rebeldes, escapam de suas "protetoras" em busca de aventura — ou pelo menos um pouco de liberdade até que sejam recapturados.

Voracis habitam vilas nas copas das árvores, em grandes tablados de madeira com cabanas semi-esféricas, feitas de ossos e decoradas com troféus de caça. Elevadores de cordas com roldanas de pedra (um dos mais espantosos avanços técnicos vistos entre os povos thera) conectam a vila ao solo; uma vez que as próprias caçadoras são exímias em escaladas, os elevadores são usados apenas para transportar cargas e prisioneiros.

Voracis escolhem sua líder em combate, não raras vezes até a morte. Desafios pela liderança são comuns (chega a ser raro uma líder manter o posto por mais que algumas semanas). Como os lobos, seguem uma hierarquia baseada na força e intimidação — as mais fortes humilham as mais fracas para demarcar seu status.

Habilidades de Raça

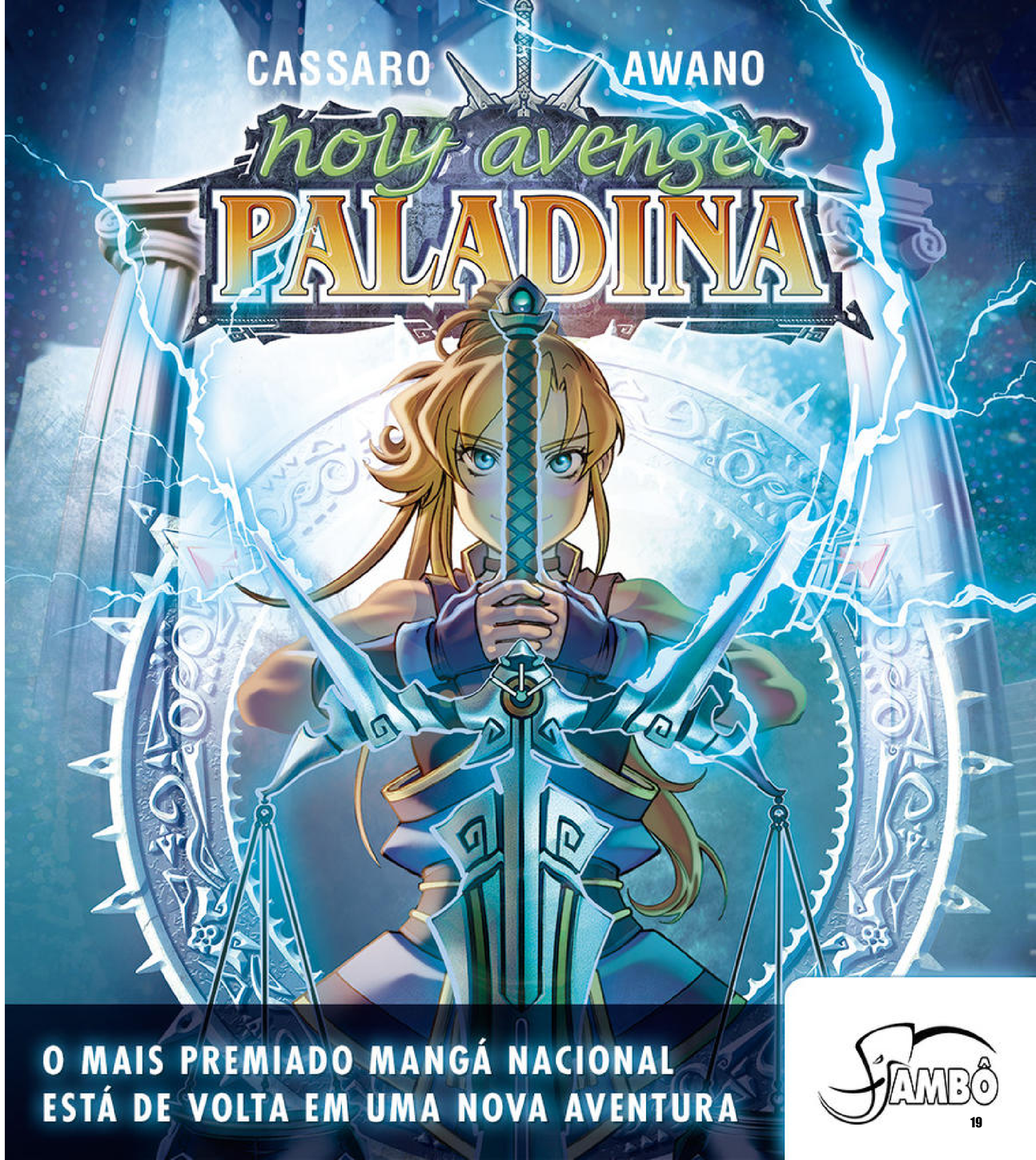
Destreza +4, Constituição +2, Inteligência –2

Garras. Suas mãos são duas armas naturais de garras (dano 1d4, crítico x2, corte). Quando usa a ação atacar, pode gastar 1 PM para fazer um ataque corpo a corpo extra com uma garra. Alternativamente, se possuir os poderes Ambidestria e/ou Estilo de Duas Armas, você pode atacar com ambas as garras com as penalidades aplicáveis. Você só pode atacar com uma garra se não estiver empunhando nada com aquela mão.

Rainha da Selva. Você recebe deslocamento de escalada 9m, +2 em Atletismo e sua recuperação de PV é sempre um nível melhor que sua condição de descanso (por exemplo, três vezes o nível em condição confortável, quatro vezes o nível em condição luxuosa).

Sentidos Selvagens. Você recebe visão na penumbra, faro (não fica desprevenido e sofre apenas camuflagem, em vez de camuflagem total, contra inimigos em alcance curto que não possa ver) e +2 em Sobrevivência.

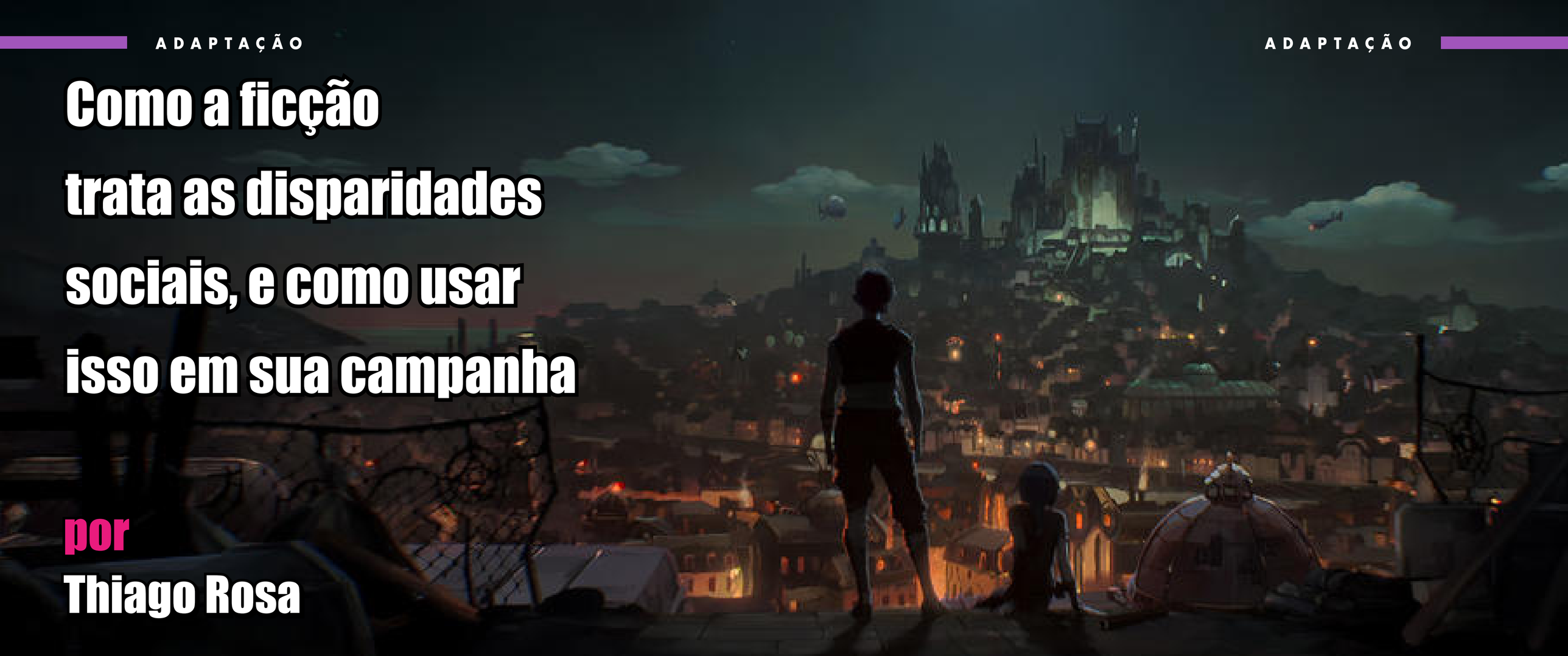
MARCELO CASSARO



ADAPTAÇÃO

Como a ficção trata as disparidades sociais, e como usar isso em sua campanha

por
Thiago Rosa



UM MUNDO DESIGUAL

Existe uma variedade de problemas inerentes à nossa sociedade que passam quase despercebidos. Estamos tão acostumados com sua presença, os passos que desenvolvemos para contorná-los, as consequências inevitáveis além de nosso controle, que apenas os aceitamos como parte de nossas vidas. Se um habitante de Piltover consegue dormir tranquilamente sabendo que crianças na subferia estão passando fome, conseguimos também desviar de crianças de rua na Avenida Paulista. A diferença é que, em *Arcane*, a miséria pelo menos está escondida dos olhos.

A desigualdade social é uma tragédia invisível para aqueles menos afetados por ela, mas ninguém é imune a seus efeitos. Ela é uma consequência da nossa organização sócio-econômica, precisando sempre transitar numa corda bamba. Para que os detentores do capital possam obter lucro, é necessário que as massas tenham poder de compra. Porém, esse lucro é consideravelmente maior se a mão de obra usada para produzi-lo for barata. Dessa forma, o resultado mais vantajoso para a elite é que o povo ganhe o suficiente para comprar, mas nunca o suficiente para mudar de vida. O balanço de poder econômico se mantém, sempre, desigual.

A boa notícia é que não precisa ser assim na sua mesa de jogo!

Afinal, o que é desigualdade?

Diferente do que pode ser inferido a partir da sua origem, a desigualdade social não tem efeitos exclusivamente econômicos. De fato, é um fenômeno tão multifacetado e integral às relações sociais que afeta praticamente todos os aspectos da nossa convivência, com reflexos na esfera social, cultural, política e pessoal. Quanto mais intensa a desigualdade, maior se torna o problema e mais graves são as suas consequências.

As múltiplas facetas da desigualdade social enquanto fenômeno foram exploradas pela literatura, pelos quadrinhos, pelo cinema e pelos videogames das mais diversas formas possíveis. Essas abordagens podem ajudar a emprestar um certo tom de realismo e seriedade a suas mesas de RPG. Tome cuidado, porém, para não tornar a experiência real demais. Em algum nível, RPG sempre é escapismo. Converse com seu grupo antes de abordar temas sensíveis como esse e evite, por conta própria, pisar em calos que já conheça.

Talvez seu jogador negro não tenha interesse em viver racismo na mesa de jogo, já que precisa conviver com isso cotidianamente. Caso saiba que um colega de mesa está lidando com problemas financeiros, uma história baseada em miséria dificilmente será bem recebida. Enriquecer as mesas é um objetivo interessante, mas só funciona se todo mundo estiver disposto a isso!

O pilar do elitismo

Uma faceta da desigualdade social que transparece facilmente dentro da cultura pop é o elitismo cultural. Embora não exista um consenso absoluto sobre o termo, a cultura pop é normalmente entendida como uma evolução de cultura de massa ou cultura de mídia. Sendo pop ou de massa, esse conjunto de elementos culturais se opõe à dita cultura erudita. Trocando em miúdos: se é popular, é inferior.

A cultura erudita também é um conceito nebuloso. Embora essa oposição quase sempre exista, há todo um gradiente mutável onde cada manifestação se posiciona dependendo de seu estrato da sociedade.

Independente do que seja tomado como cultura erudita, ela se torna símbolo de status para as "elites", termo esse extremamente elástico dentro da nossa sociedade globalizada. O que tem ou não valor cultural é selecionado arbitrariamente, relegando o que não foi selecionado para o andar de baixo, o cercadinho da inferioridade cultural. Caso tenha crescido nos anos 90, talvez você se lembre de círculos que tratavam rock'n roll como uma forma superior de música quando comparado a ritmos brasileiros como funk ou axé. Essa é uma manifestação de elitismo particularmente curiosa, já que o próprio rock é cultura popular e esteve na mesma posição de inferioridade nos EUA quando surgiu!

Embora possa parecer inofensivo diante de facetas mais brutais da desigualdade, o elitismo cultural é um pilar fundamental para a manutenção de estruturas desiguais. A marginalização da cultura dificulta seu uso

Killmonger: distribuindo porradas e verdades

enquanto fonte de sustento, prejudicando a ascensão social e delimitando quem tem o poder de ocupar locais de destaque na sociedade.

Um exemplo desse fenômeno na ficção aparece no filme *Pantera Negra*. Os artefatos de vibranium de Wakanda, mais avançados do que a ciência de qualquer outra parte do planeta, são tidos como relíquias de um passado bárbaro meramente por sua estética tipicamente africana. O vilão Killmonger encontra um desses artefatos exposto de forma incorreta em um museu, explicando sobre o que se trata antes de retomá-lo para si.

Desigualdade racial

Embora a origem dos fenômenos de desigualdade seja econômica, isso se entrelaça facilmente com questões raciais. O próprio conceito de raça é, no mundo real, uma ferramenta para gerar desigualdade: tratando pessoas diferentes como "o outro" é mais fácil explorá-las.

O "racismo fantástico" é um elemento extremamente comum em ficção. Temos os elfos em *Dragon Age*, os elfos em *The Witcher* e os elfos em *Tormenta20* no auge do Império de Tapista (coitados dos elfos) como exemplo de criaturas fantásticas, com sua própria cultura e um passado glorioso, que ainda assim acabam marginalizadas e forçadas a um papel de cidadãos de segunda classe.

No caso específico dos elfos, ao mesmo tempo idealizados e oprimidos, se remete ao conceito de "minoria modelo". Pessoas de ascendência asiática, por exemplo, costumam sofrer pressão para se encaixarem em estereótipos "positivos", como serem muito eficientes ou bons em matemática. Para explorar esse ângulo em suas mesas, você pode jogar com um elfo "feio" para os padrões humanos ou incluir NPCs que desafiem esses estereótipos, para ver a reação dos jogadores.

Isso pode até mesmo ser usado para surpreender os jogadores brincando com preconceitos já enraizados. Como o livro básico de *Tormenta20* informa, há uma

sociedade arcana avançada na Grande Savana. NPCs podem questionar a eficiência de um conjurador vindo da região ou até mesmo tratá-lo de forma ostensivamente preconceituosa.

Também não é difícil colocar os personagens dos jogadores na condição de "inferiores": mesmo os melhores magos humanos podem parecer iniciantes para um arquimago finntroll.

Diferencial de poder

Como discutimos anteriormente, a desigualdade social é mais multifacetada que os dados usados em nossas mesas de jogo. Como qualquer mídia ou produto cultural integrante da nossa sociedade, o RPG apresenta reflexos da desigualdade não apenas em seus elementos ficcionais, mas em sua própria estrutura.

Jogos de RPG tradicionais, como *Tormenta20* ou *3D&T*, incluem a figura do mestre de jogo. Embora seja um jogador como os outros, o mestre possui muito mais poder e controle sobre a experiência que qualquer outro. Essa posição de relativa autoridade pode gerar problemas pontuais; várias "histórias de terror" sobre mestres tiranos servem como evidência. O abuso de poder na mesa de jogo, aproveitando-se da desigualdade de autoridade entre seus participantes, pode ir desde meros incômodos como arbitrariedades no mundo ficcional (*"Vocês vão pela direita sim."*) até situações muito mais sérias, como assédio moral e manipulação emocional.

Manuais contemporâneos, como nosso *Tormenta20*, discutem não apenas as responsabilidades dos jogadores e do mestre enquanto colegas de jogo como também enquanto participantes de uma atividade social. Entre essas orientações e a autorreflexão, os problemas em mesa de

A Enterprise de *Star Trek*, levando a utopia aos desafortunados

jogo ocorridos através desse diferencial de poder tendem a ser cada vez mais raros.

Alguns jogos optam por dividir mais o controle narrativo enquanto mantêm a figura do mestre. Embora essa seja uma prática bastante divertida e tenha representantes de excelente qualidade como *Sétimo Mar* e *Jadepunk*, não pode ser considerada uma solução mágica. De fato, não pode sequer ser considerada uma solução; eventos de abuso de poder são tão presentes em jogos de narrativa compartilhada quanto o são em jogos mais tradicionais. Nenhuma mecânica de jogo serve como substituta para conscientização e empatia.

Vale lembrar que, especialmente com todo o aparato contemporâneo para mesas seguras e maior comunicação, a função do mestre não precisa ser vilanizada. Entender o diferencial de autoridade e lidar com ele de forma saudável pode ser um grande trunfo não apenas para tornar suas mesas mais seguras, como também para torná-las mais divertidas.

Um mundo melhor

Embora a desigualdade seja um problema, é tão enraizada na nossa sociedade que por vezes é difícil imaginar um mundo sem ela. Mundos ficcionais sem desigualdade parecem alienígenas, perfeitos demais, utópicos, irreais. É assim que o futuro de *Star Trek* se posiciona: uma sociedade pós-escassez na qual a desigualdade não existe. Ainda assim, passamos pouquíssimo tempo dentro dessa sociedade utópica. As diferentes versões da Enterprise costumam encontrar mundos mais arcaicos, ainda desiguais, muitas vezes ajudando-os de alguma forma.

Como sociedade, somos especialistas em conviver com a desigualdade (ou em sobreviver a despeito dela). Existem diversas empreitadas, tanto por iniciativa privada quanto governamental, para reduzir o impacto da desigualdade. Programas de assistência social, bolsas de estudo, abrigos coletivos, centros de caridade; todos são ferramentas que permitem a cada pessoa navegar num mundo desigual com um pouco mais de autonomia.

Uma quantidade maior de empreitadas como aquelas está implícita ao mundo de ***Karyu Densetsu***, RPG baseado em mangá *seinen* que postula um mundo melhor para que os personagens dos jogadores tenham mais interesse em protegê-lo. Essa mesma abordagem, mas concentrada na educação, é o mote de *Fundação Triunfo*, RPG independente educativo.

A diminuição dos impactos da desigualdade é um objetivo nobre, podendo servir como base para toda uma campanha. *Dragon Age RPG*, com as populações marginais de elfos e magos, funciona muito bem nesse sentido. Grandes metrópoles de Arton, como Valkaria, também podem ser bons pontos de partida para campanhas com essa temática. A Favela dos Goblins inclui um povo frequentemente tratado como cidadãos de segunda classe, apesar de terem uma variedade de talentos próprios frequentemente deixados de lado. Aventuras podem envolver desde obter recursos para complementar a alimentação do povo até convencer a elite da cidade de que um suspeito goblin merece um julgamento justo, mesmo que tenha de fato cometido um crime.

Vivendo nas margens

Como é apontado em *Arcane*, existe uma vantagem perversa na desigualdade social. Distante dos centros de poder, frequentemente os habitantes de regiões marginalizadas têm mais liberdade para viverem como desejam. Na vida real, é essa distância que propicia o surgimento de subculturas como hip-hop, punk e funk; longe da influência da cultura "apropriada", as pessoas em posição de desigualdade produzem seus próprios elementos culturais. Os goblins artonianos, com pouco ou nenhum acesso à magia, fazem experimentos tão perigosos que outros povos sequer ousariam. Em *Arcane*, o uso da cintila gera engenhos químicos de eficiência assombrosa na subferia; mas traz consigo graves consequências.

Caso queria retratar essa engenhosidade mecanicamente em sua campanha de *Tormenta20*, considere os poderes abaixo.

Gambiarra (poder de inventor)

Você pode usar sucata sem valor para improvisar um item cujo custo seja igual ou inferior a T$ 100 x seu nível. Fazer uma gambiarra requer oito horas de trabalho. Um item feito dessa forma dura por uma cena e depois se desmantela completamente, ficando inútil; além disso, caso qualquer resultado 1 seja obtido em testes para usá-lo, quebra antes do fim da cena. Itens de uso único (como granadas) não podem ser feitos através de gambiarra.

Inspiração Marginal (poder de bardo)

Sua arte foge dos padrões estabelecidos pela elite, expressando sua voz de uma forma única. Quando usa inspiração marginal, você pode aumentar seu bônus de inspiração em 1 ponto, mas ele se aplicará para apenas uma perícia. Você pode usar uma ação de movimento para trocar qual é a perícia afetada pela sua inspiração marginal.

Obras de interesse

A desigualdade social é um assunto muito sério, onipresente na vida cotidiana. Assim, abordar essas questões de forma que não seja leviana ao mesmo tempo que entretém pode ser bastante difícil. A seguir listamos algumas obras cuja abordagem da desigualdade pode servir de inspiração para sua campanha.

Arcane

Um fato pouco conhecido sobre esse grande sucesso da animação é a desidratação crônica que causou nos designers narrativos da Riot. Felizes por finalmente verem todas as tramas e personalidades que desenvolveram com tanto afinco num formato com o qual a audiência de fato se importa, derramaram lágrimas silenciosas em tal profusão que todos os membros da equipe precisaram ser hospitalizados. Os que ainda tinham coração, pelo menos.

Brincadeiras à parte, conforme discutido em nossas resenhas e podcasts, *Arcane* é uma obra de excelente qualidade. Isso é inegável em relaçãpo ao nível da técnica visual, mas também se aplica à construção da história e à abordagem da desigualdade social.

Caso você tenha passado os últimos meses embaixo de uma pedra e não faça ideia do que estamos falando, o conflito na animação gira em torno da divisão geográfica e social da cidade de Piltover. Conhecida como a Cidade do Progresso, esse centro de desenvolvimento científico parece quase utópico com suas longas torres e cidadãos bem vestidos. Porém, toda essa prosperidade vem ao custo da extrema pobreza em suas vielas subterrâneas.

Enquanto as ruas bem iluminadas da superfície abrigam artífices e aristocratas, o povo no subterrâneo é aflito por pobreza, fome, doença e crime. O anseio por independência e a esperança de mudanças conduzem a narrativa, afastando e aproximando as irmãs Vii e Powder no processo.

A primeira temporada de Arcane está disponível na Netflix.

Pachinko

Poucas coisas intensificam mais a desigualdade do que a guerra. Através do uso da força bruta e de políticas públicas, povos inteiros podem ser privados de seus bens, de sua cultura e de sua dignidade; forçados a viver como cidadãos de segunda classe nas mesmas terras de seus ancestrais.

O romance histórico *Pachinko*, de **Min Jin Lee** (*Free Food for Millionaires, The Best Girl*), publicado em 2017, aborda como uma família coreana sobrevive à ocupação japonesa e as marcas que isso deixa em suas vidas através de gerações. Apresentando o conflito entre duas culturas com as quais a maior parte de nós não está completamente familiarizada, o romance não mede esforços para demonstrar que, infelizmente, os horrores da guerra não ficam restritos ao campo de batalha. Sua abordagem de resistência silenciosa pode servir como inspiração para NPCs na mesma situação em sua mesa de jogo; além de demonstrar que sobreviver pode ser heroico por si só.

Pachinko foi publicado em português pela editora Intrínseca. Uma série de TV, com valores de produção rivalizando *The Crown*, está sendo preparada para a Apple TV.

X-Men

Criados como um espelho para o movimento dos direitos civis dos anos 60, os mutantes da Marvel são talvez o exemplo mais famoso do uso de alegorias fantásticas para retratar questões sociais reais. A aclamada graphic novel de 1982, *Deus Ama, O Homem Mata* de **Chris Claremont** (*Mulher-Aranha, Capitão Britânia*) e **Brent Eric Anderson** (*Astro City*) é, talvez, a história mais emblemática dessa abordagem: vários de seus elementos principais foram empregados nos filmes da franquia *X-Men* pela Fox.

***X-Men:* há quem não tenha entendido nada até hoje**

Na história, Magneto está investigando o assassinato de duas crianças mutantes, mortas por capangas do reverendo William Stryker. O vilão, responsável pelo assassino da mulher e do filho mutante, almeja o extermínio de todos os mutantes enquanto usa a religião como escudo. Após um debate ao vivo com o Professor Xavier, Stryker o captura, forçando os X-Men a se unirem a Magneto para encontrar seu mentor.

Embora algumas histórias dos mutantes da Marvel possam tornar a alegoria com minorias difícil de sustentar, uma característica presente em *Deus Ama, O Homem Mata* que reflete dolorosamente como minorias políticas sofrem preconceito é a questão do poder pessoal.

Mesmo sendo públicos lucrativos e desejados, o que gerou fenômenos como *blaxploitation* e *pink money*, as minorias políticas não conseguem exercer essa influência da mesma forma, justamente por conta de seu status marginalizado. Mesmo quando criam seus próprios movimentos culturais, minorias correm o risco de ter sua produção cooptada por grupos mais poderosos, perdendo sua voz.

Deus Ama, O Homem Mata foi publicada em formato encadernado pela Panini.

O Menino Que Descobriu O Vento

Esse produção de 2019, mista do Reino Unido com Malauí e dirigida por **Chiwetel Ejiofor** (*Slapper*), conta a história de William Kamkwamba, nascido em Malawi, na África. Aos catorze anos, ele sofreu com uma forte seca que atingiu a ilha onde vivia. Vendo o povo faminto, William usa seu conhecimento de física para tentar salvar todos. Através do estudo, tem a ideia de criar um gerador a vento para fornecer eletricidade para sua família.

Baseado em fatos reais, o filme aborda a desigualdade de forma crua e por vezes até brutal, apesar do tom otimista. É uma representação de como é possível

This War of Mine: a agonia da guerra, sem firulas

diminuir a desigualdade através de ações individuais, mas não sem custos pessoais.

O Menino Que Descobriu O Vento está disponível na Netflix.

This War of Mine

Baseado no Cerco de Sarajevo durante a Guerra da Bósnia, *This War of Mine* é um jogo de sobrevivência lançado em 2014 pelo 11 bit studios. Diferente de muitos outros jogos nesse estilo e temática, *This War of Mine* coloca o jogador no papel de um civil, precisando enfrentar violência, fome e frio para resistir ao cerco com vida.

Extremamente melancólico, o jogo se concentra no quanto uma guerra pode marginalizar uma sociedade, e o que as pessoas podem fazer quando não têm nada a perder. Sem nenhuma espécie de mecânica de controle moral, somente o próprio jogador decide o que vale ou não a pena fazer para se manter vivo. É possível (mas não fácil) passar a guerra inteira sem recorrer à violência.

This War of Mine está disponível para Android, PlayStation 4, iOS, Xbox One, Nintendo Switch, macOS, Linux, Microsoft Windows, Mac OS Classic.

Banana Fish

Esse anime de 2018 adapta o mangá de **Akimi Yoshida** (*Lover's Kiss*) publicado originalmente em 1985.

Banana Fish desvenda o conto de Ash Lynx, um líder de gangue adolescente em Nova Iorque, e Eiji Okumura, um assistente de fotógrafo japonês, enquanto eles se apaixonam e lidam com a violência de gangues, tráfico internacional e drogas de controle da mente (porque isso pode ser sério, mas ainda é um mangá).

Banana Fish aborda a desigualdade social americana, que nos parece tão familiar, por uma lente distinta que expõe muitos de seus fatores mais terríveis, mas com os quais já estamos acostumados. Ash tem uma infância extremamente difícil e traumática nas ruas, tendo sido forçado a se prostituir desde jovem e ficando dessensibilizado com a violência a tal ponto que jamais consegue relaxar.

THIAGO ROSA

TORNE-SE CONSELHEIRO DA DRAGÃO BRASIL HOJE MESMO!

Apenas R$ 20 por mês!

☑ *Seu nome* nos créditos!
☑ Fundo de tela com *arte original*!
☑ Acesso antecipado - *receba a revista um dia antes* do lançamento!
☑ Acesso *ao grupo exclusivo da Dragão Brasil no Facebook*, onde você pode ajudar a decidir o conteúdo da revista!
☑ *5% de desconto* na Jambô e na Nerdz (não cumulativo)!

www.dragaobrasil.com.br

AVENTURE-SE COM
LIVROS-JOGOS
JONATHAN GREEN
ALICE NO PAÍS DOS PESADELOS
O LABIRINTO DE TARISTA
O TALISMÃ DA MORTE
O FEITICEIRO DA MONTANHA DE FOGO
A MANSÃO DO INFERNO
TORMENTA
JAMBÔ
www.jamboeditora.com.br

Era véspera de Gatal
E pelo meio da estrada
Vinham cinco aventureiros
Entre eles, uma fada

O vento soprava forte
A neve caía amiúde
Se não achassem abrigo,
Fariam teste de Fortitude

Precisavam de oito horas
De descanso sem combate
Notaram uma cabana
A oficina de um mascate

Bateram na porta humilde
Porque era melhor que morrer
De dentro surgiu uma voz
Eis um novo NPC!

Não encontro aleatório
Isto é um beco sem saída
Vocês veem um velhinho
Com zero pontos de vida

Em volta, tudo quebrado
No chão seus produtos jazem
E agora eu pergunto:
"Então? O que vocês fazem?"

É tempo de festa e comemoração! Aquela época em que seu tio vem fazer piada tosca, o primo rouba os presentes de amigo secreto e todo mundo come até explodir.

Não alheio a isso, o dono desta coluna, Leonel Caldela, antes de partir para o seu próprio breve descanso de fim de ano, decidiu deixar um presente aos leitores da Dragão Brasil: a aventura do Especial da Gatal de Fim dos Tempos, uma sessão que ocorreu ao vivo, para que os fãs pudessem matar um pouco da saudade durante este hiato. Se você não assistiu, já pode ver clicando **aqui** (e depois jogar tudo com os seus amigos).

E agora, como diria nosso mestre favorito:

"Chega de alegria!"

O Vilão e seu Objetivo

Esta aventura não tem um vilão, exceto talvez os gnolls que atacaram a oficina do pobre mascate. Os personagens devem resolver um problema, não destruir um inimigo. Caso os jogadores insistam em perseguir os gnolls, veja o tópico *Contingência: Sem Espírito Gatalino*.

Fase 0: Normalidade

No início da aventura, os personagens estão na estrada, no início da noite, sob uma nevasca densa. Não importa que não seja inverno ou que eles estejam numa região onde não neva. Por um milagre de Gatal, está nevando e eles estão despreparados — se isso for uma anomalia, devem estar mais despreparados ainda!

Em busca de abrigo ou pelo menos um lugar para descansar, eles se aproximam da cabana. Contudo, ao bater na porta veem que o lugar está em estado deplorável: prateleiras quebradas, objetos de todos os tipos jogados no chão, marcas de golpes de machado nas paredes, vidro quebrado, mesa estilhaçada, ferramentas destruídas... E, estirado no chão, no centro de tudo, um homem idoso, o artesão e comerciante que mora aqui.

Este é Garbin, o dono da oficina e responsável por manufaturar os presentes de Gatal dos viajantes que passam por aqui. Garbin primeiramente parece um humano muito idoso, baixinho e gorducho, mas logo os personagens têm a impressão de que ele é um hynne. Numa próxima conversa, o artesão se mostra claramente um anão, enquanto uma olhada melhor revela que ele é um elfo muito baixinho. A verdade é que Garbin é a Fada Madrinha, uma entidade sem raça, gênero ou idade, que existe apenas para distribuir presentes, fomentar a amizade e promover o espírito gatalino. À medida que esta curta aventura se desenrolar, o mestre pode "forçar a barra" cada vez mais na descrição, dizendo que Garbin é claramente uma sílfide, um minotauro ou até mesmo uma sereia! Também é interessante variar o gênero e a descrição geral de Garbin, mantendo o tema de um artesão inofensivo, prestativo, bem-intencionado e um pouco atrapalhado. Veja a caixa de texto *Você Ainda Acredita em Fada Madrinha?*, abaixo.

Contingência: Sem Espírito Gatalino

Apesar de todas as dicas e do clima descontraído desta aventura, pode ser que os jogadores não entendam e insistam em perseguir os gnolls ou curar Garbin, como se fosse uma aventura tradicional. Você tem duas opções básicas para lidar com isso.

A primeira, mais simples mas talvez um pouco frustrante, é simplesmente falar ao grupo que a proposta desta aventura não é combate ou tática, mas uma grande brincadeira com os famosos "especiais de Natal" que todos nós já assistimos.

A segunda, mais difícil e mais divertida, envolve bastante improviso. Você pode levar os aventureiros numa trilha em busca dos gnolls, sempre em seu rastro mas nunca os alcançando. Durante a perseguição, eles encontram cada um dos seis amigos. Os amigos falam, um por um, que desejavam um presente de Gatal, mas que com a destruição da oficina, ficarão sem nenhum presente. Separe uma seção da lista de objetos para ser encontrada perto de cada amigo, e assim construir o presente para ele. Provavelmente vai ser necessário simplificar a mecânica de fabricação de presentes, mas pode recuperar o clima gatalino!

Fase 1: Cancelaram o Gatal!

Assim que os aventureiros interagem com Garbin, o artesão explica quem é e qual sua situação: ele fabrica presentes de Gatal sob encomenda para vários clientes. Esses presentes devem ser dados aos amigos dos clientes de Garbin, como é a tradição de Gatal. Contudo, em geral seus fregueses moram muito longe e não podem pegar os presentes pessoalmente, muito menos levá-los a seus amigos. Assim, os tais amigos passam na oficina de Garbin para receber os presentes. Parece complicado demais? Não pense nisso, não podemos perder tempo, é quase dia de Gatal!

Garbin já estava com os presentes prontos para serem distribuídos para os amigos de seus fregueses, descansando e desfrutando de um bom vinho quente, quando foi atacado por um bando de gnolls! Os gnolls quebraram todos os presentes, causaram grande confusão na oficina de Garbin, bateram no pobre ancião até que ele estivesse quase morto, então fugiram. Não, não adianta ir atrás deles, a neve já apagou suas pegadas, eles já estão muito longe! Além disso, Garbin precisa de ajuda agora, ou os amigos vão ficar sem presentes de Gatal!

São 19:00 — ou seja, faltam 5 horas para a meia-noite. À meia-noite em ponto, quando for dia de Gatal, os amigos baterão na porta em busca de seus presentes. Garbin pede ajuda aos aventureiros, para que eles fabriquem os presentes antes da chegada dos amigos! Ele próprio não pode fazer isso, porque está muito ferido. Não, mesmo com essas poções e magias de cura ele não vai ter forças para sequer ajudar, infelizmente... Somente os aventureiros podem salvar o Gatal!

São ao todo seis amigos. Garbin não os conhece pessoalmente, mas tem uma lista de seus nomes e personalidades.

- **Halinn, o Silvestre.** Um homem que gosta de viver na floresta, entre os animais. Odeia caçar, mas entende os ciclos da vida natural.
- **Yrma, a Reguladora.** Uma mulher que aprecia ordem e justiça. Quer o bem de todos, mas não a custo das leis.
- **Berent, o Umbroso.** Um homem esperto que ama a noite, a sedução e os truques. Tem seu lado perigoso, mas é divertido.
- **Larsen Pugnaz.** Uma pessoa determinada a vencer a todo custo, que aprecia a luta e despreza o derrotismo. Gosta de colecionar objetos.
- **Enoa, a Pelágica.** Uma mulher fascinada pelos mistérios e criaturas marinhas. Mantém-se longe de tudo e todos, parecendo sempre em calmaria profunda.
- **Nan Hierofante.** Uma pessoa que ama as artes arcanas acima de tudo, muito generosa e exuberante. Imprevisível, em geral é o centro das atenções.

Você Ainda Acredita em Fada Madrinha?

A descrição "básica" de Garbin é a de um velhinho artesão para lembrar o Papai Noel — muitos jogadores não vão saber que a Fada Madrinha é quem distribui presentes no Gatal e é útil inserir um ícone bem reconhecível.

Contudo, você pode abrir mão desta descrição e usar algo mais parecido com uma Fada Madrinha logo de início.

No fim da aventura, a Fada Madrinha aparece como um gato preto — e não como uma fada! Isso porque, devido ao nome do feriado, a maior parte das pessoas associa o Gatal com gatos (compreensivelmente). Em princípio, a Fada Madrinha pode ter qualquer aparência, personalidade, raça, sexo, gênero, idade... Assim, não precisa se parecer necessariamente com uma fada tradicional.

Como sempre, sinta-se livre para alterar isso!

Fase 2: Ajudantes de Fada Madrinha

Garbin dispõe de todos os equipamentos na oficina, kits, bancadas, laboratórios e equipamentos necessários para fabricar os presentes, mas apenas em versões normais. Infelizmente, como os gnolls quebraram sua oficina, tudo de que os personagens dispõem para fabricar seus presentes são os objetos da lista na próxima página.

As regras para fabricação de presentes são simples:

- Apenas materiais e objetos da lista podem ser usados. Garbin diz que sua fama de artesão é muito conhecida na região e, se os heróis usarem outros materiais, os amigos notarão e rejeitarão os presentes. Contudo, os personagens podem usar suas próprias ferramentas, caso prefiram.
- Cada presente exige no mínimo três objetos. Menos do que isso causará a impressão de que os aventureiros apenas acharam algo no lixo e passaram adiante sem nenhum esforço. Contudo, mais objetos podem ser adicionados para melhorar o presente. Veja mais a frente.
- A fabricação de cada presente demora uma hora, mais uma hora por objeto adicional, além do terceiro. O grupo tem 5 horas para fabricar 6 presentes. Se cada um fabricar seu presente em uma

1. Manopla com sete dedos
2. Sandália para um gigante
3. Flores secas aromáticas
4. Jarro cheio de dentes de todas as raças
5. Manivela metálica
6. Cabeça de boneca
7. Balança mal ajustada
8. Balde de ouro
9. Engrenagens de bronze
10. Dois tijolos
11. Três peças de um quebra-cabeças de madeira
12. Alfinete de segurança
13. Lâmina de faca
14. Papéis coloridos
15. Pintura de um goblin
16. Conjunto de costelas
17. Cordas de alaúde
18. Martelo pequeno
19. Pavio muito longo
20. Frasco de óleo alquímico (base para qualquer produto)
21. Baú sem tampa
22. Corneta amassada
23. Títere com cordas
24. Lentes de uma luneta
25. Botões dourados
26. Tesoura sem ponta
27. Carga de pólvora
28. Monte de gravetos
29. Traje cerimonial de Tamu-ra cortado exatamente na metade
30. Cartola feita de folhas trançadas
31. Almofada felpuda
32. Hélice de brinquedo
33. Calças para um centauro
34. Viveiro de insetos
35. Mangusto empalhado
36. Quatro molas
37. Apito estridente
38. Cachimbo sem fundo
39. Duas ferraduras
40. Ampulheta intacta, mas sem areia
41. Tabuleiro de xadrez
42. Tambor em miniatura
43. Saquinho de pimenta moída
44. Frigideira engordurada
45. Frasco de tinta roxa
46. Incenso malcheiroso
47. Fivela com o símbolo de Azgher
48. Roda de carroça
49. Xícara delicada
50. Pente de âmbar com metade dos dentes
51. Agulha e linha
52. Seis pregos
53. Giz multicolorido
54. Alvo para dardos
55. Bolinhas de vidro
56. Barra de sabão
57. Corrente circular
58. Chave decorada
59. Cristal prismático
60. Olho falso
61. Pequeno sino
62. Bengala espiralada
63. Cera de abelha
64. Prato de orquestra
65. Coleira decorada
66. Pistola sem nenhuma parte funcional (só cano e coronha)
67. Frasco de cola
68. Gravata borboleta berrante
69. Colar de pérolas obviamente falsas
70. Pequeno osso esculpido na forma de um pequeno osso
71. Pote transparente com um mosquito morto
72. Coleção de borboletas (1d12 borboletas)
73. Cartaz de "procurado" com o retrato e o nome recortados (recompensa T$ 1.000)
74. Pipa com estrutura de chumbo
75. Cubo de pedra absolutamente perfeito
76. Dois monóculos
77. Escudo totalmente enferrujado
78. Regador furado
79. Ábaco barulhento
80. Máscara de festa deluxe
81. Bico de pato pintado de verde
82. Halteres extremamente leve
83. Bandeira com o desenho de uma montanha
84. Pera de porcelana
85. Vassoura obra-prima
86. Gaiola de pássaros
87. Uma placa onde se lê "proibido usar perícias"
88. Baralho com 52 ases
89. Dado de 6 faces, numeradas 23, 0, 814, 9, 5.309 e 6
90. Parafuso de borracha
91. Ânfora cheia de melado
92. Espelho que distorce a imagem
93. Lampião feito de açúcar
94. Pele de urso
95. Régua com marcações aleatórias
96. Pó de meteoro
97. Torneira emperrada
98. Colher dupla
99. Nabos em conserva
100. Pá de pelúcia

hora, sem precisar de ajuda e sem nenhuma falha, será tempo de sobra. Contudo, provavelmente será mais vantajoso combinar os esforços de mais de um aventureiro (por meio de auxílio) para melhorar os presentes. Assim, os jogadores precisarão montar sua estratégia de fabricação.

- Uma falha na construção não estraga os objetos. Contudo, uma segunda falha na manufatura do mesmo presente estraga um objeto aleatório e uma falha crítica estraga todos os objetos.
- A dificuldade para construir um presente é 25. Cada objeto adicional, além do terceiro, aumenta a dificuldade em +2. Cada hora adicional gasta por cada personagem no mesmo objeto permite que o personagem faça outro teste de auxílio (cumulativo com o primeiro). O herói que faz o teste pode prestar auxílio a si mesmo por meio desta mecânica.
- As perícias a serem usadas ficam a cargo dos jogadores, mas devem fazer sentido com o presente que estão construindo (por exemplo, Ofício — culinária para cozinhar um prato). O mestre é incentivado a ser generoso no uso de perícias e deixar que os jogadores exercitem sua criatividade. Eles podem usar magias ou outras habilidades para melhorar a manufatura, mas não para inserir elementos nos presentes. Por exemplo, não podem melhorar um presente através de ilusão.
- Os jogadores saberão quando tiverem sucesso na manufatura do presente. Peça para eles anotarem o valor atingido.

Fase 4: Então É Gatal

Os seis amigos chegam ao mesmo tempo, à meia-noite em ponto. Obviamente estes são seis deuses do Panteão: Allihanna, Khalmyr, Tenebra, Arsenal, Oceano e Wynna. Interprete-os como mortais extremamente excêntricos. Nenhum deles tem raça definida. Descreva suas roupas, maneirismos e postura de forma que sejam muito parecidos com a representação normal dos deuses, mas não idênticos.

Ao entregar um presente a um amigo, os aventureiros devem fazer um teste de uma perícia social (Diplomacia, Enganação ou Intimidação). Como são seis ações separadas, o mesmo personagem pode fazer os seis testes e os demais personagens podem prestar auxílio a cada teste. Também podem usar suas magias e habilidades para melhorar suas chances. Esta não é uma situação tática, não é preciso medir o tempo em rodadas.

Conceda os seguintes bônus aos testes sociais:

- +5 para cada objeto adicional além do terceiro.
- +5 se o presente combinar com o amigo (decisão do mestre).
- +5 se os aventureiros demonstrarem muito espírito gatalino (sendo acolhedores, dizendo "Feliz Gatal!" e no geral entrando no espírito do feriado).
- +5 se os personagens tiverem preparado os presentes de alguma forma especial (colocando-os dentro de meias, embrulhando-os em laços de fita, fazendo uma pequena cerimônia ou festa de entrega etc.).

No final, a soma do teste de manufatura e do teste social deve totalizar 80. Parece um número alto, mas na verdade é quase certo que o grupo terá sucesso em todos os testes, desde que entre no espírito da aventura e interprete de forma divertida, contribuindo para o clima descontraído na mesa. Os bônus são propositalmente muito altos — não deve ser incomum que um único teste receba um bônus de +30!

O que É Gatal para Você?

Gatal é um feriado que pode ou não existir entre as fadas da Pondsmânia. Talvez seja apenas uma mentira, digo, criatividade da alquimista Aylarianna Purpúrea. De qualquer forma, pouco se sabe sobre este infame feriado de fim de ano.

O Gatal é comemorado no dia 25 do Gato Pintado. Em princípio, "Gato Pintado" é um mês no calendário feérico, mas o feriado é móvel — para facilitar a vida do mestre e para que Ayla possa usá-lo como desculpa sempre que quiser.

O principal tema do Gatal é a amizade, mais até do que a família. No dia de Gatal, os amigos se reúnem em torno de uma mesa e comemoram amizade eterna.

Segundo o folclore (ou a invenção de Ayla), a figura mais importante do Gatal é a Fada Madrinha, que surge com um saco cor de rosa e dá presentes para as pessoas. Até onde se sabe, não faz diferença ser bom ou mau. Havendo amizade, há presentes.

Cada amigo que seja agradado (ou seja, cada soma de testes que totalizar 80 ou mais) faz com que os aventureiros ganhem seus próprios presentes! Cada amigo dá um presente específico.

Halinn: Flauta Animalizante

Uma flauta que faz com que uma criatura qualquer passe a se comportar (em termos de regras) como sendo da categoria animal, durante uma cena. Por exemplo, pode ser usada num lefeu para que seja vulnerável a certas habilidades. Não funciona contra criaturas com ND maior que o nível do usuário. Um uso.

Yrma: Balança Moral

Uma pequena balança que, quando consultada, mostra qual o rumo mais bondoso e justo a se tomar numa decisão (aquele que beneficiará mais o bem comum e causará menos dano). Essencialmente um juiz moral infalível. Um uso.

Berent: Alev

Uma vela que causa escuridão em vez de luz. 5 usos, cada uso dura no máximo uma hora (mas sem mínimo).

Larsen: Criadora de Meios

Uma alabarda que permite rolar novamente três testes. Cada uso faz uma parte da alabarda se desintegrar — martelo, ponta de lança, machado.

Enoa: Copo de Ar

Literalmente um "copo de ar". Uma vez que alguém "beba" deste copo, pode respirar sob a água. 5 usos, cada uso dura no máximo uma hora (mas sem mínimo).

Nan: Truque na Mágica

Um papel dobrado com um "truque divertido para enganar seus amigos". Permite que um conjurador arcano "modifique" uma magia arcana, fazendo com que ela seja de outra escola. Assim, um conjurador pode aprender uma magia que não poderia normalmente, ou receber uma magia adicional por sua escola, adicionar bônus de uma escola na magia etc. Um uso.

Fase 5: Epílogo

Uma vez que os amigos vão embora, os aventureiros notam que Garbin também não está mais ali. Contudo, eles ouvem um barulho acima. Olhando pela janela, podem ver um gato preto voando pelo céu, carregando um saco cor de rosa cheio de presentes.

Feliz Gatal!

Vá, Ignis! Vá, Arius!
Vocês sabem: "é horrível!"
Vá Ayla, Rexthor, Kiki!
Um dia subirão de nível!

A campanha continua
Só depois do nascimento
Mas antes do nível 20
Não acaba Fim dos Tempos

Talvez haja um TPK
Ou um jogo presencial
Por enquanto, boa noite
E a todos feliz Gatal!

Gazeta do Reinado

Notícias do Mundo de Arton • Edição 105 • Escrita e editada pelos Goblins de Valkaria

GRANDE TRAGÉDIA EM PORTSMOUTH

Um crime de proporções ainda incalculáveis, e cujo real impacto só poderá ser conhecido nos próximos anos, abalou a região norte de Arton, espalhando medo e preocupação entre os reinos vizinhos, especialmente Bielefeld. Toda Portsmouth caiu, vítima de um grande mal, ao que tudo indica, perpetrado pelo próprio regente Ferren Asloth.

Fazendo uso de algum ritual maldito de dimensões nunca antes vistas, Ferren transformou a região fértil do antigo condado em alguma outra coisa. Uma terra má e distorcida, cinzenta e enevoada, como que escondida do próprio sol. As informações que chegaram até nós ainda são conflitantes, mas se teme pela vida dos moradores. Segundo patrulheiros da região, milhares podem ter perecido.

Um destacamento do reino de Bielefeld enviado pelo regente, *Sir* Khilliar Janz, deslocou-se até as imediações para tentar ajudar os refugiados de alguma maneira. Mais do que isto, missões de exploração, busca e resgate foram organizadas, apesar da má fama que os Cavaleiros da Luz têm entre os habitantes do Reino da Magia Proibida. Para o terror de todos, por várias semanas, nenhum sobrevivente foi encontrado.

Todas as vítimas permanecem esquecidas nos mesmos lugares onde caíram. Corpos estão abandonados nos campos de cultivo, nas igrejas e mercados, em volta das mesas onde refeições inteiras apodreceram. Muitas pessoas estavam simplesmente caídas nas ruas dos vilarejos. As mortes foram repentinas e em uma escala tão avassaladora que não restou ninguém para sepultá-los.

Nenhum destacamento conseguiu avançar muito em direção ao coração profano do reino. Há uma sensação de terror palpável, como se a morte estivesse espreitando em cada canto. Não se sabe ainda se o mesmo quadro se repete em todo o território. As primeiras suspeitas eram de que se tratava de um fenômeno restrito às fronteiras, mas, ao que tudo indica, a região focal do ritual foi mesmo a capital, Milothiann.

Ascensão e queda

Desde a cisão do Reinado há doze anos, a região ao norte de Bielefeld foi envolvida por uma série de eventos que alteraram as fronteiras seculares rapidamente. Boa parte dos antigos reinos eram dependentes da unidade do conglomerado capitaneado por Deheon. Sem ela, disputas por território tornaram-se comuns. Porém, olhando em retrospecto, as primeiras desavenças começaram muito antes, justamente em Portsmouth.

Ainda durante o período de colonização de Arton, quando Thomas Lendilkar fundou o vilarejo que viria a se tornar o reino dos Cavaleiros da Luz. Neste mesmo grupo estava Jakkar Asloth, também um aventureiro. Jakkar acreditava ser o mais apto a governar aquela nova terra. E, ao ter suas ambições declinadas em favor de Lendilkar, partiu junto com seus apoiadores para reivindicar a propriedade de onde no futuro surgiria o Condado de Portsmouth.

Por séculos, as excentricidades da família Asloth foram toleradas tanto pela coroa imperial quanto pela própria Bielefeld, que os manteve sob controle. Porém, com a independência conquistada por Ferren em 1389, parte dos costumes e ideias controversas que a família difundia entre os seus ganhou força de lei.

Durante quase toda sua história, o reino manteve uma política de tolerância zero com os usuários de magia arcana. Usavam, para tanto, o pretexto de que magos e feiticeiros seriam perigosos, malignos e naturalmente traiçoeiros. Agora, sabemos que podemos associar estes adjetivos ao próprio Velho Abutre, o Conde.

O rei está morto

O reino de Portsmouth sempre foi conhecido por ter leis rígidas contra a prática de magia. Até mesmo itens mágicos eram confiscados pela coroa: especialmente grimórios arcanos. O povo crescia sendo ensinado a temer e odiar magos; denunciando qualquer demonstração de poder para as autoridades. E à frente desta política de terror estava o Conde Ferren.

Ferren é o produto de séculos de maquinações em busca de poder. Apesar de ser o regente de uma vasta região e o responsável pela segurança e vida de milhares, sua principal preocupação sempre foi a vingança contra a suposta injustiça cometida por Bielefeld.

Por meio de articulações políticas, o astuto Asloth conquistou a independência, e depois desta vitória, bastava gerar um descendente para consolidar seu nome na história. Em vão. As esposas mudavam (algumas foram supostamente mortas pelo próprio Ferren) e o filho não vinha. Boatos sobre uma suposta maldição como causa de sua infertilidade surgiram. Tais testemunhos foram usados como justificativa para intensificar a caçada e repressão de Ferren: a busca pela cura.

Logo Portsmouth se tornou o Reino da Magia Proibida. Entretanto, ninguém esperava que a principal motivação por trás dessa caçada fosse o acúmulo de poder do próprio regente — secretamente, um arcano muito poderoso. Ele passou anos aprisionando magos e absorvendo seus conhecimentos para a realização do grande ritual, um feitiço que transformou o reino em um ambiente profano.

Mas havia algo além. Uma última e poderosa ambição.

Vida longa ao rei!

Surpreendendo o mundo inteiro, Ferren transformou-se em lich — o mais poderoso dos mortos-vivos. Como consequência, o agora reino de Aslothia foi dominado por uma miríade de criaturas desmortas! Ao que tudo indica, cidades passaram a ser regidas por necromantes e a alta sociedade aslothiana é hoje formada por toda sorte de criatura sobrenatural.

Talvez como efeito colateral do ritual, muitas das vítimas acabaram retornando como mortos-vivos, mas em vez de monstros sem mente, estes esqueletos passaram a demonstrar inteligência e consciência, como enquanto estavam vivos. Conhecidos como osteon, tais criaturas são consideradas cidadãs de Aslothia. Talvez até mesmo os primeiros nativos. A caçada aos magos também parece longe do fim: magia arcana continua expressamente proibida, exceto para os seletos arcanistas a serviço do regente. Osteons e mercenários patrulham as estradas e vasculham as cidades em busca de qualquer atividade magista.

Sir Khilliar Janz agora tem mais uma fonte de preocupações, desta vez ao norte. O rei de Bielefeld prontificou-se a destacar membros das forças reais para dar suporte a grupos exploratórios na região em busca de sobreviventes e informação real entre os inúmeros boatos.

Luffy e seus amigos: procurados, mas sem intenção nenhuma de andar na linha

O que fazer quando o jogo sai da linha, sem sair das regras

JOGANDO NOS EIXOS

Recentemente a internet rpgista comentou um caso esquisito que aconteceu em uma mesa: um jogador novato resolveu que seu personagem iria cuspir na cara do líder dos bandidos que capturaram o grupo, depois de ouvir alguns insultos e ameaças. Como consequência, o mestre da mesa resolveu que o personagem seria espancado até a morte pelos capangas do vilão. O assunto foi até tema do editorial passado.

Entre revoltas, questionamentos e dicas, a maioria concordou que simplesmente punir um jogador por uma cena banal — e até comum em filmes de ação e aventura — com a morte do personagem foi exagerado e anticlimático, mas, em contrapartida, deixá-lo sair totalmente impune poderia alimentar a mania de grandeza que muitos jogadores desenvolvem baseada na certeza de que seus personagens serão sempre "protegidos" de alguma forma para que a história da mesa não seja impactada. No entanto, o mestre também precisa estar alinhado com as expectativas e improvisos dos jogadores, principalmente quando eles querem trazer para o jogo alguma cena interessante. Ser um mestre "carrasco" nunca vai ser legal para o bom andamento da mesa!

Esse é um assunto tão recorrente que inclusive aparece no livro básico de *Tormenta20*, no capítulo seis, onde falamos sobre improvisos que um mestre às vezes precisa fazer perante situações bizonhas que os jogadores trazem ao tomarem decisões ruins, como realizar ações absurdas, fugir totalmente do personagem ou da proposta de campanha.

Muitas dessas situações requerem uma conversa franca entre os membros da mesa, e podem facilmente ser resolvidas através de diálogo e comprometimento... mas e se os jogadores quiserem dar um peso maior para as consequências dentro do jogo, usando as regras do sistema?

Claro que, se formos tentar abordar cada tipo de situação complicada em jogo com detalhes, precisaríamos de um novo livro de 400 páginas. Mas, podemos tentar categorizar os tipos mais comuns de problemas.

Fugindo da Proposta

Definir com clareza a proposta da história é talvez a parte mais importante de qualquer campanha, pois vai ajudar a deixar claro que tipo de personagens são esperados dos jogadores, e quais são os limites de suas ações.

Antes de efetivamente começar a jogar, é importante que todos os jogadores (mestre também é jogador, ok?) conversem sobre o tema central da história, como seus personagens pretendem abordar esse tema e qual o estilo de narrativa que pretendem construir.

Em uma mesa em que a proposta é proteger um reino de uma ameaça de monstros vindos das Sanguinárias, os personagens precisam ser construídos com o objetivo de lutar contra monstros! Pode parecer óbvio mas, em casos assim, jogar com um clérigo de Marah ou Lena que tenta ser pacífico ou impedir os colegas de atacar os monstros pode até soar "interessante", mas existe um risco enorme de ser apenas chato!

O mestre também não está livre de patinar na proposta da história de vez em quando. O próprio caso polêmico no Twitter é um exemplo disso: se você diz para os jogadores que eles serão heróis de uma história de aventura em que irão desafiar vilões malignos, claro que eles se sentirão confortáveis em nunca baixar a cabeça para os antagonistas e até abusar das provocações e trocas de insulto!

Eu, por exemplo, jogo duas campanhas semanais com o mesmo grupo de jogadores, mas com propostas bem diferentes. Uma delas é o puro suco da fantasia medieval clássica: os personagens são escolhidos dos deuses para combater um grande mal que assola mundo. Eles sabem que são influentes, lidam com NPCs importantes, como nobres, grandes magos e sumo-sacerdotes, vão em busca de relíquias e itens mágicos poderosos. Nessa aventura, os personagens enfrentam as ameaças de peito aberto, protagonizam atos heroicos e fazem constantes bravatas contra as forças do mal, se comportando como super-heróis de histórias em quadrinho!

O mestre também permite certas situações um tanto absurdas, como vilões fazendo discursos sobre seus planos malignos no meio de uma cena de combate, ou personagens desafiando dragões para partidas de jogos de cartas. Nessa aventura, a gente não se preocupa muito com alimentação, descanso ou limite de carga, a não ser que isso seja usado como elemento de drama.

Isso não soa estranho porque a proposta da campanha é que os personagens jogadores sejam um tipo de "Liga da Justiça", e sua relação com os vilões e com o mundo de jogo traz essa característica mais galhofa das histórias de capa e espada.

Já a outra tem um tom bem mais sério e "pé no chão". É uma mesa sobre exilados em uma região inóspita, que pre-

cisam lutar para sobreviver às ameaças do clima, monstros selvagens e moradores locais desconfiados e pouco amistosos.

Os personagens são mais contidos, os diálogos mais cuidadosos e o mestre é mais rigoroso com regras de capacidade de carga, proteção contra o clima e controle de recursos, inclusive alimentação. Além disso, os NPCs não aceitam ladainha e muitas vezes se recusam a sequer fazer negócios com os "forasteiros".

Esse é um bom exemplo de como usar as regras para criar um clima de tensão e realismo dentro do mesmo sistema. Com essas restrições, naturalmente a mesa muda de figura e os jogadores se tornam mais cautelosos com as cenas.

Efeito videogame

É muito comum que mesas enfrentem casos em que um jogador trata seu personagem como um boneco de jogo virtual, com a capacidade de simplesmente recomeçar quantas vezes quiser, o famoso "save point". Isso acontece bastante com jogadores iniciantes que, ironicamente, tiveram suas primeiras experiências de RPG com videogame.

Esse pensamento leva muitos jogadores a "arriscarem" seus personagens em situações obviamente perigosas, as vezes só para fazer algo engraçado, ou para experimentar algumas regras do jogo, o que é comum fazer nas versões eletrônicas. Casos mais problemáticos envolvem o famigerado personagem *murder-hobo* (andarilho assassino, numa tradução livre), que simplesmente age como um maluco, matando tudo que vê pela frente só para "ganhar XP", ignorando totalmente a parte de interpretação.

Alguns mestres também podem sofrer uma versão diferente do "efeito videogame", e ficar bitolados nas regras em relação aos pontos de XP e outras nuances que não devem ser interpretadas literalmente. Lembre-se que o objetivo do RPG é contar uma história, não "ganhar" uma partida.Casos assim fogem não só proposta da campanha como da intenção do RPG!

No entanto, não podemos cobrar que todos os jogadores tenham capacidades impecáveis de atuação e consigam "entrar" no personagem sem cometer falhas. Muitas dessas situações de jogo podem ser resolvidas com uma conversa honesta, deixando claro para os jogadores que as ações deles estão atrapalhando o andamento da mesa, e talvez seja necessário mudar algumas abordagens.

Outra maneira interessante é fazer uso das belas fermentas que o RPG nos oferece: as regras.

Regras como diretrizes narrativas

É sempre bom lembrar que o G de RPG não significa "goiaba", e as regras do jogo quase sempre podem ser usadas como ferramentas para resolver grande parte dos conflitos.

Desde visões mais amplas das regras padrão até aplicações criativas das regras do mundo de jogo, nada é mais convincente para um jogador do que um número influenciando diretamente sua ficha e rolagens.

Mas lembre-se que essas ferramentas precisam ser previamente acordadas na mesa, e pegar os jogadores de surpresa com elas pode deixar o clima do jogo ainda pior!

XP como "ajuste moral"

Apesar de opcional, a regra de Métodos, descrita na página 310 do livro básico de *Tormenta20*, é muito útil para colocar personagens "na linha".

Nessa regra, um jogador que vence um desafio de forma oposta a um de seus Métodos é penalizado, e recebe apenas metade de seu XP. No entanto, quando a campanha prefere usar o sistema de Marcos para avanço de nível, essa regra é um pouco mais difícil de encaixar.

Uma boa maneira de usar os métodos mesmo sem usar Pontos de Experiência é distribuir bônus e penalidades "morais" quando um personagem age em relação aos seus métodos. Dessa maneira, peça para jogadores escolherem seus métodos normalmente.

Sempre que algum jogador, durante uma cena, agir de acordo com um de seus métodos, ele fica com "boa moral" e recebe um dado bônus em um de seus testes até o final da cena. Da mesma forma, se agir contra um de seus métodos, recebe um dado de penalidade moral.

Esse "dado de ajuste moral" é de 1d4 para personagens Iniciantes (do 1° ao 4° nível), 1d6 para personagens Veteranos (5° ao 10° nível), 1d8 para Campeões (11° ao 16° nível) e 1d10 para Lendas (acima do 17° nível).

No caso do dado ser uma penalidade, o mestre é quem decide em que rolagem ele será aplicado! Cada personagem só pode receber um dado de ajuste moral, positivo ou negativo, por cena.

Os representantes da lei

Personagens que "fazem o que querem" raramente se importam com a lei. Nos ermos e estradas isso pode passar impune, mas a maioria das cidades tem algum tipo de "guarda local" que fiscaliza o comportamento da população, geralmente comandada pela nobreza local. Em grandes metrópoles, como Valkaria, Yuvalin e Vectora, essa guarda é bem-organizada e cheia de recursos, sendo uma instituição poderosa independentemente de seus patronos.

Não hesite em usar esses recursos contra os jogadores caso eles desrespeitem a lei e a ordem dentro das cidades. Eles provavelmente serão perseguidos, expulsos ou mesmo encarcerados pelas autoridades locais! Deixe claro para o grupo que suas ações têm consequências, e que irritar os poderosos é sempre uma má ideia.

Principalmente se os poderosos em questão também não têm muito apreço pela lei...

Cabeças a prêmio

Um grupo sem noção fatalmente vai acabar pisando no calo errado. De nobres vingativos a senhores do crime, existe toda uma gama de personagens que podem (e vão!) oferecer recompensas pela captura ou morte dos personagens. Se o seu grupo causar demais, você pode decidir que suas cabeças estão a prêmio. Toda vez que eles pararem para descansar, role um dado: um resultado 1 significa que serão emboscados durante o sono por caçadores de recompensas.

O dado escolhido e o ND dos caçadores varia conforme o tamanho da recompensa oferecida:

Recompensa pequena (em torno de T$3.000). Caçadores de ND 6, role 1d4.

Recompensa moderada (em torno de T$20.000). Caçadores de ND 11, role 1d8.

Recompensa grande (acima de T$150.000). Caçadores de ND 18, role 1d12.

Persona Non Grata: regras alternativas de Reputação

Uma maneira de manter os jogadores alinhados com a proposta é contabilizar um valor de Reputação para o grupo. Esse valor mede a percepção coletiva da sociedade sobre os personagens, representando sua fama (ou infâmia!) entre os reinos.

Comece a campanha com Reputação 0. Conforme avançam nas aventuras, essa reputação vai aumentar ou diminuir, podendo variar de +10 até –10. Primeiro, peça para os jogadores escolherem cinco Métodos positivos (T20, página 312) que representem os valores gerais que seus personagens representarão ao longo da campanha, e que estejam alinhados com a proposta do jogo. Por exemplo, um grupo de exploradores que pretende mapear Galrásia pode escolher Descobrir, Fazer Amizades, Pesquisar, Preservar e Proteger. Depois, o mestre escolhe métodos negativos que sejam opostos aos Marcos positivos escolhidos. No caso do nosso exemplo, eles podem ser Destruir, Enganar, Humilhar, Julgar e Roubar.

Se as partes estiverem de acordo, este será o guia de Reputação para a campanha.

Ganhando (e perdendo) Reputação. Sempre que um membro do grupo fizer algo que representa um dos valores positivos, o grupo ganha +1 de Reputação. Já quando algum personagem toma uma atitude alinhada com os métodos negativos, a Reputação do grupo diminui em –1. A cada sessão de jogo, o valor só pode ser alterado três vezes.

Reputação Positiva:

- Membros do grupo recebem um bônus em testes de Diplomacia para Mudar Atitude e Pedir Favor igual a metade de seu valor de Reputação (arredondado para cima).
- O grupo recebe desconto de 10% na compra de qualquer item ou serviço para cada três pontos positivos em sua reputação, ou seja, 10% para reputação +3, 20% para reputação +6 e 30% para reputação +9.
- Aumenta o total de Aliados que podem ajudar os personagens, independentemente do nível, em +1 aliado para cada 5 pontos (um aliado adicional em Reputação +5 e dois aliados adicionais ao atingir +10).

Reputação Negativa:

- Membros do grupo recebem uma penalidade em testes de Diplomacia igual a metade de seu valor de Reputação (arredondado para cima).
- Mercadores evitam fazer negócios com os personagens. O grupo precisa pagar mais caro em qualquer item ou serviço, com o valor aumentado em 10% para cada –3 de Reputação.
- Para cada –5 de Reputação o grupo perde um aliado. E não pode mais adquirir novos aliados, exceto aqueles adquiridos com poderes.
- Se atingir –10 de Reputação o grupo não é mais bem-vindo em vilas e cidades, sendo geralmente expulso pelas autoridades locais.

FELIPE DELLA CORTE

por Felipe Della Corte, Rafael Dei Svaldi, Marcelo Cassaro e J.M. Trevisan
arte: Enrico Tomasetti

Monster Chefe

Monstruosidades cozidas na pressão

O *Monster Chefe* retornou à programação de lives da Jambô, e agora, com a meta em dia, também às páginas da *Dragão Brasil*!

A receita de hoje traz um monstro que causa confusão em seus oponentes e ao pobre desenhista que teve que retratá-lo!

Esguinho — ND 10

Muitas ameaças em Arton não são nativas: elas de alguma maneira vêm dos mundos dos deuses, muitas vezes por acidente. Criaturas extraplanares costumam ter formas e habilidades estranhas, mesmo comparadas aos monstros artonianos, mas poucas são tão esquisitas quanto o Esguinho.

Essa criatura oriunda do plano de Hyninn pode ser descrita como "errada".

Sua anatomia é bizarra e não parece seguir uma lógica clara. O Esguinho, aliás, pode ser considerado o oposto da lógica: suas habilidades são mais irritantes do que efetivas, como se o objetivo fosse debochar de suas vítimas

Como se não bastasse, ele também é um improvável mestre do disfarce, capaz de assumir formas totalmente diferentes da sua original, preferindo se disfarçar de pequenos animais inofensivos. A única forma de distinguir um animal comum de um Esguinho é através de uma marca mágica que está sempre presente em algum lugar de seu corpo.

Quando descoberto, o Esguinho assume uma forma vagamente humanoide, com um corpo lânguido e longos dedos afiados. No entanto sua figura parece distorcida e esquisita, com formas e dobras que parecem impossíveis, geralmente cobertas pela pele da criatura que ele estaa imitando.

Espírito Médio

Iniciativa +14, **Percepção** +11, percepção às cegas, visão no escuro

Defesa 34, **Fort** +14, **Ref** +16, **Von** +13, resistência a dano 5, resistência a magia +2

Pontos de Vida 320

Deslocamento 12m (8q), escalar 12m (8q)

Corpo a Corpo 3 garras +28 (2d6+15, x3).

Disfarce Aprazível Um esguinho se mantém constantemente disfarçado de um animal Médio comum à região. Nesta forma, ele recebe +20 em testes de Enganação para se passar por este animal, perde o tipo monstro (mas não recebe o tipo animal)

e gera uma aura permanente equivalente ao efeito do poder Aura de Paz (CD 30). O esguinho pode voltar à sua forma normal com uma ação livre, mas só pode assumir um novo disfarce após 8 horas de sono.

Disrupção Mística Qualquer criatura em alcance Médio do Esguinho ao executar uma ação que gaste PM deve fazer um teste de Vontade (CD 30); se passar, faz a ação normalmente. Se falhar, a ação não tem efeito (mas os PM são gastos mesmo assim).

Marca Esguinha Todo Esguinho tem uma marca característica em sua mão direita, ou membro correspondente, conforme seu disfarce. Toda vez que uma criatura acerta um ataque corpo a corpo contra o Esguinho, pode fazer um teste de Percepção (CD 25). Se passar, percebe a marca esguinha e pode alertar seus aliados sobre ela; eles recebem +2 nos testes de Percepção para encontrar a marca e podem gastar uma ação de movimento para procurá-la. Uma criatura que encontre a marca enxerga o Esguinho em sua verdadeira forma (cancelando os efeitos de Disfarce Aprazível para si).

Trapaça Esguinha No início da rodada do Esguinho, ele se torna imune a todo dano e efeitos de ataques e habilidades de um oponente escolhido aleatoriamente. Para todos os demais oponentes, role 1d4 na lista abaixo. Estes efeitos duram até o início da próxima rodada do Esguinho. Uma criatura que tenha percebido a marca esguinha pode fazer um teste de Vontade (CD 30) para evitar o efeito sobre si.

1 – Avatar do Azar. Sempre que fizer um teste, a criatura rola dois dados e usa o menor resultado.

2 – Roubo Essencial. O Esguinho escolhe uma habilidade da criatura cujos requisitos possa cumprir. Até o final da rorada, o Esguinho pode usar essa habilidade. Para efeitos desta habilidade, o nível do Esguinho é o mesmo da criatura. Caso a habilidade tenha um custo em PM, o Esguinho não precisa pagar esse custo, mas usa o mesmo limite de gasto em PM que a criatura original.

3 – Flor Esguinha. Vinhas floridas brotam sobre o personagem, que fica enredado.

4 – O que eu Perdi? A criatura fica confusa.

Vampirismo Oportuno Qualquer criatura em alcance Médio do Esguinho que recuperar pontos de vida de qualquer forma deve fazer um teste de Fortitude (CD 30); se passar, recupera os PV normalmente. Se falhar, recupera apenas metade dos PV (arredondado para baixo) e o Esguinho recupera o resto. Pontos de vida em excesso se tornam PV temporários cumulativos.

For 14, Des 21, Con 16, Int 2, Sab 14, Car 20

Perícias Enganação +16, Furtividade +14.

Tesouro A pele do Esguinho pode ser tecida em uma capa esguinha, um item de vestuário que concede +2 em Enganação e Furtividade e vale T$ 3000. Isso requer T$ 250 em matérias-primas, além da pele do Esguinho, e obter um sucesso em um teste de Ofício (alfaiate) para fabricar o item.

Assista ao episódio em que o Esguinho foi criado, no canal da Jambô, clicando *aqui*.

PROGRAMAS DIÁRIOS NA TWITCH DA JAMBÔ EDITORA

/jamboeditora

SEGUNDAS | 20H — PODCAST DRAGÃO BRASIL

TERÇAS | 12H — JAMBÔ VERSO

TERÇAS | 20H — Legado do Ódio

QUARTAS | 20H — JAMBÔ JOGA

QUINTAS | 12H — CASA DA REGRA

SEXTAS | 12H — JAMBÔ COM SPOILERS!

UMA SEXTA | 20H AO MÊS — MONSTER CHEFE — MONSTRUOSIDADES COZIDAS NA PRESSÃO

VANGUARDA

DEZEMBRO/2021

CONTO DE
REMO DISCONZI

ILUSTRAÇÃO DE
ANA CAROLINA GONÇALVES

PARTE 2

O Palácio de Rishantor estava em polvorosa com a novidade. A aia entrou correndo nos aposentos da Duquesa Georgina Reége-Vorlat, trazendo um embrulho nas mãos.

— Duquesa, Duquesa, acabou de chegar! — Anunciou eufórica.

— Finalmente! — A Duquesa, excitada, apanhou o pacote. Desamarrou o cordão apressadamente, e, sem paciência, rasgou o papel pardo que embrulhava o último número da *Vanguarda*.

As damas de companhia se juntaram em torno da Duquesa, olhando maravilhadas enquanto ela virava as páginas. Estavam todas empolgadas com a edição de primavera, debatendo acaloradamente as novas tendências que ali se anunciavam.

— Que vestido lindo! — Comentou uma delas. — É tão leve, gracioso e primaveril. É tão romântico — suspirou.

— Parecem bem mais confortáveis sem as armações — observou outra a respeito das saias que perderam amplitude. — Será agradável dançar o minueto sem aquele peso todo!

— Não gostei — uma terceira torceu o nariz. — É tudo simples e sem graça. Esses tecidos de linho e algodão parecem coisa de *plebeu* — enfatizou com desprezo a palavra. — Cadê as sedas, as pérolas, os brocados?

— *Eu* adorei — decretou a Duquesa, encerrando o debate. — Não preciso daquele monte de fitas ou de cabelos postiços para ficar bonita. — Vangloriou-se, admirando seu reflexo no espelho. — Só quero ver a cara de umas e outras sem aquele monte de maquiagem... — alfinetou, rindo.

E nada de atípico ocorreu. Não houve qualquer paralisação nas funções da corte, nem nobres trancados em seus aposentos, apavorados com a súbita dificuldade para

suprimir a verdade. Não houve qualquer impasse ou desentendimento causado pela falha em dissimular o discurso, nem magos chamados às pressas para conjurar dissipações ou banimentos. Todos jogaram, conspiraram e lorotaram imperturbados.

Não houve ondulação na superfície porque contramedidas foram efetuadas nas profundezas.

No dia anterior, o goblin escravo mergulhou a pena no tinteiro e iniciou o traçado com uma precisão treinada. Com movimentos robóticos e um olhar vazio, copiou minuciosamente o modelo afixado à sua frente, que mostrava as adições que deveria riscar na página do volume aberto sobre a mesa. Quando terminou, passou-o para o goblin que estava sentado à sua direita. Então pegou um novo volume do goblin à sua esquerda, virou a página, e o processo se repetiu. Presos a mesinhas, fileiras de goblins munidos de penas e tinteiros formavam uma corrente que tinha como propósito adulterar as gravuras da *Vanguarda* nos subterrâneos do serviço secreto da Coroa de Ahlen. Os goblins eram perfeitos para o trabalho: enxergavam muito bem em ambientes pouco iluminados e eram hábeis com as mãos. Enfeitiçados por compulsões psíquicas, trabalhavam com a precisão de máquinas.

Pois *Sir* Röar e seus associados não eram os únicos que conduziam uma operação sofisticada a cada duas semanas.

Duas edições contendo partes do dispositivo criptomântico conseguiram penetrar a fronteira ahleniense antes de o ardil ser descoberto. Ocorreu quando os novos detectores começaram a ser usados. Eram um desenvolvimento recente — escravos élficos cegados ritualisticamente, cujos sentidos místicos se tornavam muitíssimo aguçados pela perda da visão. Contornaram com facilidade a camada de ofuscação visual das gravuras, discernindo o traçado do feitiço dormente.

Por mais obscura que seja a criptomancia, seus maiores teóricos estão em Ahlen, superando até Wynnla, o Reino da Magia, nesta disciplina. Um contrafeitiço foi desenvolvido pelos criptomantes e implementado pelos magos-escribas, que criavam os modelos a serem aplicados pelos goblins a cada uma das páginas das revistas. Na primeira vez, os exemplares levaram quase uma semana para serem processados, causando comoção e revolta entre a elite chique no Palácio de Rishantor. Na terceira iteração, o esquema já era uma máquina bem oleada, liberando no dia seguinte os exemplares neutralizados para o público aristocrático ávido por novidade.

As páginas da *Vanguarda*, no fim das contas, difundiram apenas moda. Nada mais, nada menos.

* * *

Ava, Adorael e *Sir* Röar estavam reunidos no gabinete hermético-estético do elfo.

A expressão de enfado era a mesma, mas a aparência de Adorael havia mudado. Embora a grande peruca bilobular e os óculos escuros tenham escapado do toque da austeridade, o restante dos trajes não teve a mesma sorte. Vestia uma casaca preta — cuja única concessão ao adorno era o tecido risca-de-giz — sobre uma camisa branca de colarinho muito alto e engomado, atado pelo nó simples de uma gravata de seda lisa. Ava, sempre sorridente, parecia imaculada numa versão sem pedras preciosas, mas ainda bordada com fios de ouro, de seus trajes eclesiásticos. *Sir* Röar tinha o mesmo ar despojado de sempre, mas sua expressão era a de um homem derrotado.

— Fracassamos — informou *Sir* Röar, abatido. — Recebi ontem o último relatório dos nossos espiões em Thartann. Tudo indica que conseguiram detectar e neutralizar o feitiço. Foi tudo em vão... — O cavaleiro lamentou.

— O relatório especifica se a revista chegou até a corte? — Indagou Ava, preocupada.

— Sim, chegou — respondeu o cavaleiro. — Não que isto importe agora.

— Você não poderia estar mais enganado — Adorael parecia aliviado. — Se o conteúdo da *Vanguarda* alcançou o público ahleniense, nossa operação foi um sucesso. Agora você já pode tirar essa expressão triste do rosto, não fica bem em você.

— Explique isso melhor — *Sir* Röar demandou, alarmado.

— A criptomancia era um ardil — Ava confessou. — Para distrair os censores. Se eles desconfiassem de nossas verdadeiras intenções, poderiam ter proibido a circulação da *Vanguarda*.

— E vocês nunca pensaram que talvez *eu* devesse ter sido informado sobre essas reais intenções?! — O cavaleiro estava indignado.

— *Sir* Röar, querido, você conhece os espiões de Ahlen melhor que ninguém — Ava era pura sacarina. — Para esconder o nosso plano deles, precisávamos também escondê-lo de você. Não seria convincente de outra forma. Apenas estratégia, nada pessoal.

O cavaleiro bateu na mesa, fazendo tilintar a porcelana do aparelho de chá.

— Seus pulhas, vocês me enganaram! — Acusou, encolerizado.

— Mantenha a compostura e modere esse linguajar — advertiu Adorael, as palavras gélidas. — Você nos procurou com a intenção de desferir um golpe contra a sociedade ahleniense, e foi exatamente o que fizemos. Pode não se parecer com o que você esperava, mas resultados são resultados. Um homem prático como você deveria saber — o elfo alfinetou.

— E de que forma, exatamente, vocês alcançaram esses supostos resultados? — *Sir* Röar estava irritado, mas genuinamente curioso.

— Influenciando o que se veste em Ahlen, obviamente. — declarou Adorael. — Esse era o plano desde o início.

Más línguas à parte, Adorael não era um ditador da moda. Ele se definia como um cientista e acadêmico do bom gosto. O elfo, que fora um dândi e esteta na Lenórienn pré-queda, por mais de um século viveu imerso nas minúcias e variações do gosto chique da mais rica e luxuosa civilização que já existiu. Exilado em Valkaria, notou que o mesmo fenômeno entre os humanos tinha duas diferenças cruciais. Primeiro, era bem mais simples na forma. Segundo, e talvez o mais importante, as mudanças se davam muito mais rapidamente. Acostumado com um tempo diferente, de início Adorael ficou pasmo e confuso. Mas, uma vez aclimatado, padrões e ciclos bem delineados emergiram do caos. Adorael compreendia o mecanismo da moda com precisão matemática.

Valkaria ditava a moda para o restante do mundo por uma razão simples — tinha mais cérebros dedicados ao assunto, trabalhando em melhores condições que em qualquer outro lugar. Adorael era um artista que não criava, apenas selecionava dentre uma vasta produção. Mas era um gênio porque previa exatamente aquilo que cairia no gosto do público. O que não quer dizer que canalizava passivamente tais gostos. Quando se tem a capacidade de Adorael para fazer previsões, difícil é *não* dar um empurrãozinho para uma determinada direção.

— E qual o propósito de simplificar o que se veste em Ahlen? — Aquilo continuava a não fazer sentido para *Sir* Röar.

— Você se refere aos desenvolvimentos mais recentes? Diminuição da percepção de distância social, possivelmente — Adorael conjecturou. — Quando a moda é opulenta, a distinção entre as classes é inequívoca: ou você faz parte da elite que pode pagar por materiais caríssimos, ou não faz. Mesmo que se imite o estilo da elite, os

fatores materiais se ocupam da diferenciação. Você se recorda daquele cantor lírico que estava no meu baile? O *castrato* de vestido deslumbrante? — Indagou o elfo.

— Me recordo, sim — respondeu o cavaleiro. — O que tem ele?

— É um artista, logo, por mais que seja famoso, ainda é um trabalhador, e está, portanto, abaixo da nobreza na escala social.— o elfo prosseguiu. — Em uma sociedade como a de Valkaria, que permite certa mobilidade social, a fama e a fortuna dão acesso a vestidos tão bons quanto os de qualquer duquesa, o que torna roupas luxuosas pouco eficazes como marcadores de classe social. Em uma sociedade estratificada como a de Ahlen, isso pode se tornar um problema.

— Como? — O cavaleiro estava cético.

— Violência simbólica — ofereceu Adorael. — Em sociedades dominadas por uma nobreza guerreira, a coerção se dá pela força. Ahlen está em um estágio posterior, o de uma nobreza predominantemente cortesã, em que a violência física já não é mais tão prevalente. Os símbolos da nobreza são suficientes para induzir a população a se comportar de certa maneira. As pessoas comuns reconhecem e aceitam a aristocracia como legitimamente superior, e, portanto, não se revoltam. Um desses símbolos é a indumentária luxuosa, que, exatamente pela suntuosidade, não pode ser imitada pela população, garantindo a distinção. O que acontece se a nobreza começar a se vestir com materiais mais baratos?

— As roupas deles se tornam mais acessíveis à população em geral — deduziu *Sir* Röar.

— Exato — Adorael sorriu. — As pessoas começam a se perceber como não sendo tão diferentes dos aristocratas, não aceitando mais sua superioridade como inerente. Disso podem ocorrer rebeliões e todo o tipo de dificuldade para a minoria que exerce o poder.

— Há muitas variáveis envolvidas — ponderou *Sir* Röar. — Como você pode garantir que isso ocorra?

— Não posso — Adorael deu de ombros. — Eu disse que é uma possibilidade. Outra possibilidade é Ahlen investir na opulência como afirmação de uma identidade nacional, em contraponto explícito à influência de Valkaria. Mas isto também tem seus problemas. Primeiro, renunciar a moda é algo que deve ser feito coletivamente: faça-o sozinho e será apenas visto como ridículo pelos demais. Disputas internas são o modo de vida da nobreza ahleniense, logo, é improvável. Segundo, a guerra exerce sobre Ahlen a mesma pressão financeira que nos fez diminuir nossos padrões materiais. Quando se chega ao ponto de o povo não ter o que comer, ostentações de riqueza se tornam um convite à rebelião.

— Ainda assim — insistiu *Sir* Röar. — Tudo isso parece incerto demais para ser um plano coeso.

— Mas nosso plano nunca foi esse — comentou Adorael com uma risada venenosa. — Esse é apenas um bônus divertido.

— Nossa operação é anterior à guerra — Ava esclareceu. — Conduzimos uma corrida armamentista com Ahlen — a clériga sorriu.

— Na moda — Adorael emendou. — Ava investe em tecelagens, manufaturas e comércios de roupas em Ahlen como parte de suas operações como Alta Sacerdotisa e Gerente Sagrada do ramo sudoeste do Banco de Tibar. Ela dividiu uma informação interessante comigo. Quando algo aparecia na *Vanguarda*, Ahlen não apenas imitava, mas tentava superar: maior, mais luxuoso, mais complexo. Ela propôs que eu enviesasse minha curadoria na *Vanguarda* de modo a privilegiar estilos cada vez mais opulentos, de forma a exacerbar essa reação.

— E funcionou! — Adicionou Ava, empolgada. — Infelizmente, a guerra

eclodiu, atrapalhando nossos planos. Tínhamos razões para crer que o discurso nacionalista poderia interromper a circulação da revista em Ahlen, e por isso colaboramos com você no projeto criptomântico. Se o feitiço funcionasse, seria outro bônus divertido — Ava deu uma risadinha. — Mas só precisávamos que distraísse os ahlenienses. Sabíamos que eles descobririam e, quando o fizessem, não interromperiam o fluxo de modo a não nos alertar. Graças a isso, conseguimos prolongar a escalada do luxo por mais algum tempo, até o ponto em que a escassez geral de recursos tornou o esquema insustentável.

— De acordo com minhas projeções, os penteados poderiam ter chegado a pesar quinze quilogramas antes de a tendência atingir seu ponto de saturação — Adorael lamentou. — Que potencial desperdiçado!

— A corrida pela opulência criou gastos grandiosos! — Os olhos de Ava brilhavam. — Toda a cadeia produtiva precisou investir para se adequar. As tecelagens precisavam aprimorar seus teares por causa dos tecidos cada vez mais elaborados. Saias maiores consumiam mais metros de tecido e desenhos mais complexos necessitavam de mais costureiras e bordadeiras para serem executados a tempo. Adicione toda a indústria de aviamentos, de cosméticos, as modistas, os cabeleireiros, os mercadores, os veículos de divulgação: o ouro troca de mãos em quantidade e velocidade incríveis. Essa é a dádiva de Tibar! E o ouro ganho acaba guardado conosco, logo, nossa igreja sempre tem muito dinheiro. E o que fazemos com ele? Emprestamos para as pessoas, para que elas possam gastar mais. É um verdadeiro ciclo virtuoso!

— E o dinheiro que você perde quando as dívidas não são pagas? — Indagou *Sir* Röar com cinismo. Ele sabia por seus espiões o que ocorria na região, e o que Ava descreveu era proselitismo, não realidade. O ritmo frenético imposto por Adorael era brutal. O tempo que uma tecelagem levava para desenvolver um dado padrão ou tonalidade muitas vezes era o mesmo que a variação levava para sair de moda, resultando em montanhas de produtos encalhados. Isso reverberava por toda a cadeia. No lado da demanda, os efeitos eram mais nefastos. Se a elite aristocrática conseguia acompanhar, o mesmo não era verdade em se tratando da baixa nobreza e da burguesia. Seduzida pelo canto de sereia da *Vanguarda*, a clientela mais ávida se endividava prodigiosamente, trazendo ruína financeira para muitas famílias.

— *Sir* Röar, querido, eu *nunca* perco dinheiro — ela respondeu com um tom açucarado. — Se tudo correr bem, eles me pagam de volta os empréstimos, acrescidos de juros. Mas se as coisas forem mal... — Ava abriu um sorriso que parecia o de um tubarão. — *Eu tomo as coisas deles*, simples assim. — O olhar da clériga assumiu uma intensidade maníaca. — Todo empréstimo requer uma garantia para o caso de não-pagamento: bens, imóveis, até títulos de nobreza e as terras a eles atreladas são negociáveis. Se não recebemos nosso ouro de volta, a propriedade acordada como garantia passa a ser da igreja. Nossa religião não conta com a ameaça de infernos metafísicos para fazer as pessoas se comportarem. Ela é diferente porque nosso sistema de punição está todo aqui, no plano material. Nós impomos o julgamento do mercado sobre aqueles que perdem dinheiro! — Finalizou Ava com veemência fanática.

Sir Röar compreendeu, horrorizado — Ava e Adorael tomavam Ahlen sem mover uma única tropa, uma propriedade de cada vez.

Aqueles dois, destruindo a vida de inocentes com aquela atitude blasé, repugnavam *Sir* Röar como homem. Mas, como guerreiro, era obrigado a admirá-los: na guerra contra Ahlen, Ava e Adorael estavam à frente de todos.

A coluna *Breves Jornadas* oferece aventuras completas de *Tormenta20*, de forma rápida e descomplicada, com tudo o que você precisa ao alcance das mãos. Fichas específicas são fornecidas, enquanto estatísticas presentes no livro básico terão indicadas a página em que se encontram.

O objetivo é fazer com que mestres tenham um ponto de partida eficiente para se divertir, por uma tarde ou até começar uma campanha. A aventura de hoje se chama *Passsos de Lava*!

Introdução

A nação-arquipélago de Khubar é uma terra cheia de belezas e perigos. É a morada do deus menor Benthos, o rei dos dragões marinhos, a quem os khubarianos devotam-se com fervor. Mas nem todos adoram o deus-dragão.

Há uma parte da população, entretanto, que cultua o colossal vulcão Kurur Lianth. Muitos Escolhidos das Chamas vivem pacificamente, porém, há aqueles que desejam expandir seus domínios a qualquer custo, mesmo que seja o de vidas inocentes.

Resumo da Aventura

Passos de Lava é uma aventura pensada para ser jogada em uma sessão única, mas que pode ser parte de uma campanha maior, para um grupo de aproximadamente quatro personagens de 1° nível em *Tormenta20*.

O grupo começa guatdando uma reunião de emergência entre os representantes da ilha, até que um incêndio violento se inicia. Antes de resgatar quem está preso dentro do local, chamas vivas atacam. Será necessário correr contra o tempo antes do lugar vir abaixo.

Após esse encontro, deverá investigar uma ilhota vulcânica que recentemente deu sinais de atividade. Nela, enfrentará uma adoradora do vulcão e seus capangas, cercado por veios de magma trazidos à tona.

Cena 1 – Frente Quente

Os aventureiros podem ter sido contratados pelo conselho da ilha ou serem moradores locais servindo como guarda voluntária. De uma forma ou de outra, sua responsabilidade será garantir que ninguém atrapalhe a reunião que está acontecendo no salão comunitário.

A chegada de cada um é uma excelente oportunidade para apresentá-los. Peça que cada jogador descreva seu personagem, assim como suas relações. Quando todos estiverem no local, leia o trecho abaixo:

O cenário da ilha é paradisíaco. O salão comunitário se destaca em meio a construções simples. Tumarkhans, lagartos-elefantes imensos usados como principal meio de transporte, passam ritmados pelas pequenas ruas de terra batida. Há uma brisa fresca vindo do mar, e, no horizonte, outra ilha expele lentamente uma coluna de fumaça. Repentinamente, é possível sentir o cheiro de algo queimando e o som crepitante do fogo.

Nesse momento, todos devem fazer um teste de Percepção CD 15. Aqueles que passarem no teste notam chamas subindo pelas laterais do salão enquanto algumas criaturinhas pequenas, que lembram chamas vivas, correm. Quem falhar, ficará surpreendido na primeira rodada do combate.

Criaturas. Pequena Chama x4 (NPCs & Criaturas).

As pequenas chamas são um tipo de elemental do fogo muito fraco e com pouca inteligência, mas que podem causar incêndios. Elas não possuem estratégia alguma, se espalhando pelo local e atacando quem estiver mais próximo ou tenha causado dano. Assim que a última tiver sido derrotada, inicie a Cena 2, mas mantenha a ordem da iniciativa deste combate.

Cena 2 – Fogo Alto

O fogo se espalhou rapidamente, as labaredas cobrem as laterais do prédio, e o esforço da população parece ter pouco sucesso. De dentro do prédio, vozes clamam por ajuda entre tosses.

Salvar quem estiver lá dentro é representado pelo perigo complexo abaixo.

Resgate nas chamas — ND 2

Enquanto as chamas consomem o prédio, os heróis tentam um perigoso resgate.

Objetivo. Salvar o maior número das pessoas que estão dentro do prédio antes que desabe.

Efeitos. O salão queimará durante 5 rodadas, ao final das quais desmoronará. Entretanto, é possível atrasar o desabamento com a ação *apagar incêndio* (abaixo). Todos continuam na ordem da Iniciativa do combate anterior, e mantém quaisquer efeitos iniciados na cena anterior (como magias e outras habilidades).

Ao entrar no salão, é necessário realizar um teste de Fortitude (CD 10 +1 por teste anterior) no início de cada um de seus turnos por causa da Fumaça (*Tormenta20*, p. 304). Criaturas que não respiram ignoram esse efeito. Soluções criativas para se proteger, como um pano úmido no rosto, fornecem +2 nos testes de Fortitude.Todos que passarem dois turnos dentro do salão sofrem 1d6 pontos de dano de fogo.

Dentro do salão existem 8 NPCs (veja mais a frente). Só é possível carregar 2 NPCs por vez, sendo necessário sair, deixá-los em segurança, para só então voltar e resgatar mais pessoas.

NPCs no interior do prédio quando este desabar morrem automaticamente. Personagens jogadores que estejam dentro sofrem 8d6 pontos de dano de fogo, ficam soterrados e em chamas. Resgatá-los, ou escapar, requer três sucessos em testes de Força CD 15.

Apagar Incêndio (Destreza ou Inteligência CD 10). Esta é uma ação completa e requer que seja feita pelo lado de fora. Abafando focos do incêndio ou correndo para buscar água com um balde, as chamas são reduzidas, fazendo com que o salão tenha +1 rodada antes do desmoronamento.

Entrar no Salão. Com uma ação de movimento, entra-se no prédio em chamas. Uma vez lá dentro, é possível realizar a ação *resgatar* abaixo.

Resgatar (Percepção ou Investigação CD 15). Com uma ação padrão, é possível procurar uma das pessoas presas dentro do incêndio. Uma falha representa que não foi possível resgatar ninguém naquele turno. Se for bem-sucedido no teste, encontra um dos NPCs (decidido aleatoriamente), mas o resgate só se completa após realizar a ação *sair do salão*.

Sair do Salão. É necessária outra ação de movimento para sair do ambiente. Ao sair, os testes de Fortitude pela fumaça voltam à dificuldade mínima.

Se entrarem no prédio ainda na Cena 1, sem combater as Pequenas Chamas, terão 8 rodadas antes do desmoronamento. Porém, precisarão lidar com as criaturas durante o resgate.

Abaixo estão os NPCs que podem ser resgatados:

1. Trallikk, líder dos pescadores. Um homem bonachão e de risada estrondosa, Trallikk lidera os pescadores da ilha. Se salvo, oferecerá um banquete digno de heróis, que fornece +5 PVs ou +1 PM temporários, que vai durar um dia inteiro. Caso seu marido, Arantrys, seja salvo também, o banquete fornecerá ambos benefícios.

2. Harvikk, chefe da guarda. Irmão de Trallikk, quieto e sempre com cara de poucos amigos. Tendo sido salvo, presenteará o grupo com uma arma ou escudo com 1 modificação, mas não materiais especiais.

3. Beanna, mestra de tatuagens. Coberta de tatuagens típicas, ela fica extremamente agradecida. Como recompensa oferecerá a todos uma tatuagem especial, que conta como um Item Aprimorado, fornecendo +2 em uma perícia à escolha do personagem.

4. Manahkk, representante dos fazendeiros. Mãe de Trallikk e Harvikk, essa senhora idosa possui um físico ainda mais poderoso que o de seus filhos. Mesmo não possuindo muito, oferece ao grupo a chance de dormir em sua casa. Ela é tão hospitaleira que conta-se como descanso luxuoso.

5. Seabelle, druida de Oceano. Essa sereia é irmã de Arantrys e serva de Oceano, "o VERDADEIRO deus dos mares", como ela faz questão de dizer. A druida, tendo sido salva do incêndio, irá curar todos os pontos de vida de quem estiver ferido.

6. Arantrys, sacerdote de Benthos. Marido de Trallikk e irmão de Seabelle, este tritão é devoto de Benthos, garantindo que seu deus "É muito melhor que outros por aí". Caso seja salvo, auxiliará o grupo na travessia até a ilha vulcânica da Cena 3.

7. Nanamo Canamo, mercadora itinerante. Uma hynne que fala tão rápido que não parece respirar. Vende todo tipo de produto, mesmo que nem todos funcionem. Sendo salva, oferecerá um desconto de 25% em seus produtos (qualquer item do capítulo Equipamentos, mas sem modificações). Com um teste de Diplomacia ou Enganação CD 15, ela dará uma essência de mana para cada, mas não oferece mais desconto algum.

8. Ko-lu, construtor de barcos. Responsável pelas embarcações e apaixonado por histórias do continente, acha tudo que vem de lá muito exótico. Se conseguirem salvá-lo, transportará o grupo até a ilha vulcânica da Cena 3 em segurança, sem necessidade de testes.

Não importa quem seja salvo, a vila toda estará agradecida. Preocupados, os sobreviventes do incêndio desejam conversar imediatamente sobre o que aconteceu e pedir sua ajuda.

Cena 3 – Banho de águas frias

Com a situação mais calma, os sobreviventes se reúnem com o grupo em um canto mais afastado da cidade, talvez até mesmo a casa de um deles. Chegando ao local, contam tudo que sabem até o momento.

Há algumas semanas, diversas construções têm sido alvo de incêndios misteriosos. Coincidentemente, uma ilhota vulcânica próxima começou a expelir cinzas. A discussão que acontecia no salão comunitário era justamente para decidir quem investigaria o lugar. Pela bravura demonstrada, os aventureiros são a escolha óbvia.

Se perguntarem o que têm a ganhar com isso, o conselho parece decepcionado, mas ainda assim oferecerá 50 tibares de ouro (T$ 500). Caso ninguém toque no assunto de recompensa, ao retornarem da investigação receberão os 50 tibares de ouro de qualquer maneira.

No fim da reunião já está de noite, ainda com cheiro de fuligem no ar. Os sobreviventes recomendam que descansem até de manhã, pois não é seguro sair enquanto "o manto de Tenebra cobre os céus".

Na manhã seguinte lhes será oferecido um pequeno e simples bote para que façam a travessia. Chegar até lá requer um teste estendido de 3 sucessos, em testes de Pilotagem ou Sobrevivência, CD 15 antes de 3 falhas. Em caso de falha total o barco vira e será necessário nadar até uma das praias. O número de testes é igual ao número de sucessos que faltavam para alcançar a ilhota (veja Natação, *Tormenta20*, p. 116).

Se tiverem salvo Arantrys, poderão rolar 2 dados para cada teste de Pilotagem ou Sobrevivência, escolhendo o melhor. Caso o barco vire, o tritão levará todos de volta à praia da cidade. Se conseguiram resgatar Ko-lu, este fará a travessia sem problemas, mas vai pedir que lhe contem uma história.

Cena 4 – Quanto mais quente, melhor

A ilhota vulcânica não é muito além da colina que a forma. Suas praias são rochosas e o ar é denso graças a fumaça. O calor é intenso e todos devem realizar um teste de Fortitude por hora (CD 15 +1 por teste anterior). Uma falha causa 1d6 pontos de dano de fogo que só pode ser curado após sair da ilhota. Habilidades que protegem contra efeitos ambientais de calor, como a magia Suporte Ambiental, garantem sucesso automático nesse teste.

Apesar de íngreme, a encosta pode ser subida de forma segura em uma hora. Escalar rapidamente ou correr reduz o tempo pela metade, mas exige um teste de Atletismo CD 15. A falha representa uma queda que causa 1d6 pontos de dano de impacto.

Ao chegar no topo é possível ver o interior da caldeira do vulcão, que, apesar da fumaça espessa, permanece inativo. No centro da cratera, entretanto, há um acampamento. Com um teste de Percepção CD 15 é possível distinguir uma mulher vestindo panos vermelhos e outras quatro pessoas.

Se aproximando o suficiente, veem que a mulher tem olhos laranjas incandescentes. Seu corpo possui diversas tatuagens e seu braço esquerdo é coberto pelo que parecem rochas com veios de magma. O resto das pessoas se vestem como piratas e parecem lançar olhares receosos para a mulher.

O terreno é difícil, e a aproximação discreta quase impossível, pois não há muito onde se esconder, causando uma penalidade de –5 em testes de Furtividade. Assim que começar o combate, mesmo se surpreendida, a mulher misteriosa falará:

"Vocês ousam enfrentar a força do vulcão? Tolos! Se tornarão mais uma oferenda para o grande Kurur Lianth!"

E nesse momento ela pisa forte no chão, estremecendo tudo ao seu redor, fazendo diversas fraturas surgirem, das quais transborda lava fervente.

Criaturas. Nahtia, filha do vulcão (NPCs & Criaturas) e Bandidos x4 (*Tormenta20*, p. 275).

As poças de lava atrapalham ainda mais a movimentação. Cruzar uma dessas poças causa 2d6 pontos de dano de fogo. Ao usar as manobras Derrubar ou Empurrar, pode-se declarar que está colocando o alvo da manobra em uma dessas poças, causando o dano nele. As poças não são profundas o suficiente para imersão total.

Nahtia começa o combate de longe, disparando rochas, enquanto os bandidos levam uma rodada inteira para engajar em combate corpo a corpo. Se a filha do vulcão ficar com menos de 10 PV, fugirá, criando uma muralha de pedra entre si e o resto dos combatentes. Os bandidos então se entregarão.

Epílogo – Adormecido novamente

Esteja Nahtia derrotada ou em fuga, a fumaça cessa e as poças de lava endurecem rapidamente. Vasculhando o acampamento, é possível encontrar em um baú quatro poções de *Suporte Ambiental*, e o que parece ser um mapa de couro retratando o arquipélago de Khubar, com algumas ilhas circuladas.

De volta à ilha, o grupo é recebido como os heróis que se provaram ser. Todos querem saber o que houve, mas as novas informações perturbam os sobreviventes do incêndio. Quem era Nahtia? Por que estava causando incêndios? O que os círculos no mapa significam?

Essas perguntas ficam para outra hora, pois é o momento de comemorar a chegada do grupo ao 2° nível!

NPCs & Criaturas

Pequena Chama — ND 1/4

Espírito 2, pequeno

Iniciativa +4, **Percepção** +0, percepção às cegas

Defesa 13, **Fort** +3, **Ref** +4, **Von** +0, imunidade a fogo, vulnerabilidade a frio

Pontos de Vida 8

Deslocamento 9m (6q)

Corpo a Corpo Pancada +3 (1d6 de fogo)

Incendiário No início de cada turno, todas as criaturas adjacentes à Pequena Chama sofrem 1d6 pontos de dano

de fogo e devem realizar um teste de Reflexos CD 10. Se falharem, ficam *em chamas* (*Tormenta20*, p. 393).

For 10, Des 13, Con 10, Int 2, Sab 5, Car 5

Tesouro. Nenhum.

Nahtia, filha do vulcão — ND 2

Participante de um grupo de adoradores do maior vulcão do arquipélago, Nahtia deseja acelerar o processo de tomada das ilhas. Treinada em controlar os elementos da terra e do fogo, ela vem tentando comungar com a lava, que considera o sangue dos vulcões.

Humana 7, média

Iniciativa +8, **Percepção** +6

Defesa 16, **Fort** +6, **Ref** +8, **Von** +6, resistência a fogo 10

Pontos de Vida 35

Deslocamento 9m (6q)

Pontos de Mana 10

Corpo a Corpo Ataque Desarmado +12 (1d6+5)

A Distância Disparo Elemental +12 (1d6 de fogo).

Defesa Elemental (Reação, 2 PM) Nahtia bloqueia parte do ataque criando uma barreira de pedras. Sempre que sofre dano, Nahtia pode gastar 2 PM para reduzí-lo à metade.

Moldar a Terra (Completa, 3 PM) Nahtia controla o solo ao seu redor, podendo amolecer, modelar ou solidificar um quadrado de 9m de lado, em alcance curto. Amolecer cria terreno difícil na área selecionada. Modelar permite criar um objeto simples de tamanho Enorme ou menor (porém sem mecanismos ou partes móveis), como uma parede, que pode oferecer cobertura total. Solidificar prende todas criaturas na área selecionada, deixando-as agarradas, mas estas podem se soltar com uma ação padrão e um teste bem-sucedido de Acrobacia ou Atletismo CD 16.

For 10, Des 20, Con 16, Int 10, Sab 16, Car 14

Equipamento Nenhum.

Tesouro Padrão.

DANIEL DURAN

Quer criar o visual dos seus

PERSONAGENS?

Todos os personagens acima foram feitos na Fábrica de Heróis.

Com a FÁBRICA DE HERÓIS

VOCÊ PODE!

Por apenas R$5,00 você adquire o programa e, se quiser, mantém a assinatura com atualizações mensais!

São mais de 10 mil itens disponíveis para você criar seus guerreiros, magos, monstros e até aquele NPC que quase nunca aparece!

Assine em:

catarse
catarse.me/fabrica_de_herois_20

ou

PATREON
patreon.com/factoryofheroes

FÁBRICA DE HERÓIS
www.fabricadeherois.com.br

REFORMA MONSTROGRÁFICA

por
Thiago Rosa
Felipe Della Corte
Rafael Dei Svaldi

arte por
Enrico Tomasetti

Monstros. Como não os amar? As assim chamadas "ameaças" são a verdadeira alma de qualquer aventura de RPG. Quem se importa com aventureiros, aquelas coisinhas moles que desaparecem com um pisão bem dado de um dragão? Um grande monstro faz uma grande história! Para celebrar estes seres que trazem tantas alegrias aos mestres, trazemos até vocês a REFORMA MONSTROGRÁFICA!

Assim como muitos elementos do antigo *Tormenta* RPG, os monstros — ou ameaças — passaram por uma remodelação geral ao longo do desenvolvimento do novo *Tormenta20*. Atualizamos os blocos de estatísticas e simplificamos a forma como as habilidades e mecânicas de criaturas são apresentadas para simplificar o uso da ficha e sobrecarregar menos os mestres.

Mas na natureza tudo evolui, e em Arton não é diferente. Quando começamos a trabalhar no vindouro *Ameaças de Arton*, percebemos que é possível melhorar ainda mais a forma como as ameaças são criadas e apresentadas. Assim, com as bênçãos de Megalokk, as meigas criaturas de Arton estão prestes a dar mais um passo evolutivo.

Por que "reformar" os monstros?

Quando começamos a desenvolver as fichas de criaturas para o livro básico de *Tormenta 20*, um tema sempre aparecia em nossas conversas: como apresentar as ameaças de forma clara, objetiva e que facilite o trabalho do mestre?

Queríamos um formato que permitisse ao mestre entender facilmente como usar aquela criatura, sem informações desnecessárias ou que se misturassem ao que realmente era relevante em cada ameaça. Ao mesmo tempo, não queríamos fichas muito resumidas, que omitissem informações que um mestre poderia precisar em uma situação específica. As criaturas precisavam ser práticas, mas também deveriam fornecer as ferramentas necessárias para serem usadas em situações imprevisíveis, sem que o mestre tivesse que calcular bônus e valores não listados só porque um jogador teve uma ideia inusitada. Assim, surgiu o atual bloco de estatísticas do *Tormenta20*.

As fichas de criaturas atuais, entretanto, ainda usam muitas regras de personagens (uma herança das edições anteriores das regras de *Tormenta*), o que às vezes significa incluir várias habilidades que fariam sentido em um personagem jogador, mas que em uma criatura poderiam ser simplesmente representadas por um bônus numérico ou uma característica descrita em outra parte da ficha. Isso acaba "inchando" as fichas com informações que são redundantes ou desnecessárias, o que vai contra nossa filosofia original para as ameaças.

Isso também coloca as ameaças num "cercadinho" onde somos obrigados a trabalhar as fichas totalmente dentro da lógica criada para personagens jogadores, e dar várias voltas para justificar habilidades mais exóticas que poderiam ser bem mais simples sem essa limitação.

Como diz a "Lei Trevisan": regra é para personagem jogador, monstro tem que fazer o que precisa para tornar a cena interessante.

Chegamos então ao *Ameaças de Arton,* o futuro bestiário de *Tormenta20*. Ao preparar as primeiras fichas para este livro, nos deparamos com uma variedade de criaturas, com habilidades, propósitos e características diferentes daquelas existentes no livro básico. Isso nos fez perceber que seria interessante e divertido dar mais um passo rumo ao nosso objetivo de fichas simples, diretas e completas. E, se algo pode ser melhorado, porque não fazê-lo?

O que vai mudar?

Apesar do nome pomposo, a "Reforma Monstrográfica" não vai revirar as regras de criaturas de pernas para o ar.

As ameaças continuarão tendo as mesmas estatísticas e mecânicas que os mestres e jogadores de T20 já conhecem, mas com pequenos ajustes, algumas novidades e doses extras de letalidade.

Menos níveis, mais bônus

Cada ameaça em *Tormenta20* é criada para desempenhar um ou mais papéis em jogo.

Algumas são capangas, planejadas para serem usadas em grandes quantidades, com ou sem a presença de um chefão. Outras são oponentes solitários, que podem servir como um desafio individual, ou como chefes de ameaças mais fracas. E há ainda aquelas criaturas "utilitárias", que irão se opor aos personagens em outros tipos de encontros, como cenas de investigação ou interpretação.

A base do desenvolvimento foi estabelecer algumas métricas para suas estatísticas, como valores médios de Ataque, Defesa, resistências e PV para cada ND. Muitos desses valores são baseados no nível da criatura e, em alguns casos, para alcançar os valores necessários, outras estatísticas acabaram sendo infladas por consequência (se você pensou em testes de resistência, acertou). Posteriormente, experimentamos aplicar bônus pontuais em estatísticas, como as várias habilidades presentes no *Guia de NPCs,* que aumentam em certas características. Na prática, o que estávamos fazendo era desatrelar algumas estatísticas do nível da ameaça.

Esse processo nos levou a perceber que a *forma* como os valores de uma criatura são alcançados é menos relevante do que o resultado em si. Se uma determinada ameaça precisa ter um bônus de ataque de +10, a composição desse número não é muito importante, ainda mais em um sistema de regras em que habilidades não afetam as origens dos modificadores. Além disso, ao contrário de aventureiros, que por sua natureza tendem a evoluir minimamente em todos os campos de conhecimento, ameaças são muito variadas, o que pode resultar em valores de estatísticas muito diferentes entre si.

Levando em conta tudo isso, percebemos que as estatísticas das ameaças *não precisam ser limitadas por seu nível.* As ameaças ainda terão o equivalente a "níveis", um valor que ainda será usado para calcular bônus que não estejam explícitos na ficha, como em perícias não treinadas. Essa liberdade vai nos permitir aumentar, ou diminuir, características de uma ameaça sem precisar ajustar seu nível e, consequentemente, inflar valores que não deveriam ser elevados.

O que nos leva a...

Nível x Nível de Desafio

O nível de desafio de uma criatura representa o grau de dificuldade para enfrentá-la, enquanto o nível de criatura representa o grau de experiência dela. Nas regras atuais, certos efeitos, como algumas magias, usam o nível de desafio da criatura, enquanto outros usam o nível de criatura. Para simplificar tudo, criaturas *não terão mais níveis.* Para todos os efeitos (exceto quando indicado o contrário na ficha da criatura), o nível de uma criatura será seu nível de desafio.

Isso simplifica a maneira como as características da criatura são definidas e evita o efeito cabo de guerra: ameaças, que precisam de mais níveis para compensar alguma estatística específica que acaba afetando outras.

Também torna possível unificar os fatores que definem o patamar de poder e as habilidades que afetam as criaturas, algo que vai se tornar cada vez mais diversificado conforme o sistema ganha novos livros e suplementos.

Tipos de criaturas mais simples

Uma vez que o nível não vai mais influenciar diretamente estatísticas como bônus de perícias e pontos de vida, torna-se desnecessário estabelecer um valor de PV por nível para cada tipo de criatura. Os tipos de criaturas (animal, monstro etc.) continuarão existindo, vão determinar a relação das criaturas com outras habilidades e — em certos casos, como construtos e mortos-vivos — vão fornecer características específicas.

Isso torna bem mais fácil parametrizar criaturas de tipos diferentes em um mesmo Nível de Desafio, e deixa o mestre mais confortável para escolher sua forma favorita de torturar os jogadores sem se preocupar com estatísticas detalhadas.

Também significa que as bases numéricas como Pontos de Vida e Mana não estarão mais dependentes do tipo de criatura, mas de sua função em jogo, deixando as ameaças mais diversas e alinhadas com a proposta do encontro.

E já que falamos de mana

Pontos de mana são uma forma simples e prática de controlar as habilidades especiais de um personagem. Entretanto, quando temos uma situação em que o mestre precisa gerenciar várias criaturas diferentes em um combate, controlar um recurso adicional em cada monstro individualmente pode ser uma complicação.

A ideia é diminuir a quantidade de anotações que o mestre precisa fazer durante um combate, tornando as cenas de ação mais dinâmicas, divertidas e, por que não, mais perigosas.

Por isso, estamos reduzindo o uso de pontos de mana em criaturas, adotando mecânicas mais simples para as habilidades. Em pouco mais de um ano de sistema, notamos que a maioria dos combates dura no máximo cinco rodadas, o que raramente resulta em criaturas com mana zerada. Isso torna o gasto de PM para ameaças um recurso quase secundário.

É claro que ameaças baseadas em magias e outras mecânicas fortemente relacionadas a pontos de mana continuarão tendo essa caraterística mas, mesmo assim, com alguns ajustes de ficha que devem melhorar a vida do mestre.

Magias explicadas

Um dos grandes objetivos da revisão das fichas de criaturas é tornar sua apresentação mais prática. Para isso, também vamos mudar a forma como descrevemos as magias de criaturas conjuradoras.

Agora as magias mais comumente usadas pela ameaça serão apresentadas à parte, seguindo a estrutura das estatísticas das outras habilidades. Elas também estarão em sua forma "otimizada", com o maior gasto de PM possível. Nada de pegar leve com os jogadores!

Com os modificadores de magia já aplicados e as va-

riações numéricas indicadas diretamente na ficha, o mestre não precisará ficar "montando" a magia da criatura durante o combate, o que deixará as rodadas mais ágeis.

A criatura ainda poderá usar essas e outras magias na sua lista de outras formas, e o mestre terá as informações para isso. Mas, se ele precisar de algo mais "pronto", estará tudo na ficha.

Teremos "fórmulas" para criar monstros?

Não! Sabemos que muitos mestres criativos — ou sádicos— têm vontade de criar suas próprias ameaças, algo que Megalokk vê com ótimos olhos. Entretanto, a verdade é que não existem "fórmulas" prontas para criar novas ameaças. O processo é parte matemática, e parte criatividade. Tentar encaixar as ameaças em um conjunto de variáveis traduzidas em "fórmulas" limitaria os recursos que temos à disposição para criar as fichas de monstruosidades.

Em vez disso, nossos planos incluem preparar materiais (talvez até para o próprio *Ameaças*) compartilhando com a comunidade dicas sobre como criar suas próprias ameaças, utilizando monstros já existentes como parâmetro ou base para criar variações interessantes.

A evolução está chegando

As criaturas que serão apresentadas em *Ameaças de Arton* já estão sendo criadas com esses novos conceitos em mente, mas isso não significa que a mudança só virá com o lançamento do novo livro.

As novas criaturas surgindo para *Tormenta20*, como as delícias do Monster Chefe, já serão preparadas nesse novo formato. Seja você um mestre veterano, sedento pelo sofrimento dos personagens, ou um iniciante, ansioso por seu primeiro TPK, fique de olho nos próximos monstros de Arton. Eles são mais práticos, divertidos, equilibrados e letais!

E as fichas do livro básico?

Todas as fichas de criaturas apresentadas no *Tormenta20* serão atualizadas e disponibilizadas em formato digital gratuitamente. Lembrando que não existe nenhum "problema" com elas: tudo continua funcionando muito bem, então não se preocupe!

A seguir, apresentamos algumas criaturas do livro básico já em sua versão "reformada", e alguns comentários sobre o processo de design aplicado nas mudanças realizadas.

Esqueleto — ND 2

Morto-vivo Médio

Iniciativa +11, **Percepção** +3, visão no escuro

Defesa 19, **Fort** +7, **Ref** +7, **Von** +2, resistência a corte, frio e perfuração 5

Pontos de Vida 50

Deslocamento 6m (4q)

Corpo a Corpo Espada longa +12 (1d8+5, 19).

For 20, Des 14, Con 12, Int —, Sab 10, Car 1

Equipamento Cota de malha, espada longa, escudo pesado.

Tesouro Nenhum.

Representando o mais clássico dos "capangas", o esqueleto recebeu ajustes em seus PV para ser um pouco mais ameaçador quando enfrenta aventureiros de nível baixo, mas ainda levando em conta suas imunidades e resistência a dano.

Seguindo a diretriz de design de "ponto fraco" reduzimos seu bônus de Vontade para o patamar "fraco", o que também reflete o fato dessa criatura ser pouco astuta e uma escolha comum como lacaio que não faz perguntas.

Ele ainda é uma criatura do tipo "anda e bate" e é realmente bom nisso! Enfrentar um Esqueleto diretamente em combate aberto ainda é uma péssima ideia!

Necromante — ND 4

Elfo Médio

Iniciativa +6, **Percepção** +13, visão na penumbra

Defesa 19, **Fort** +5, **Ref** +6, **Von** +16

Pontos de Vida 35

Deslocamento 12m (8q)

Pontos de Mana 41

Corpo a Corpo Adaga +6 (1d4, 19).

Ergam-se! (Completa, 3 PM) O necromante ergue dois servos mortos-vivos que funcionam como aliados iniciantes, cada um de um tipo diferente a escolha dele, entre fortão, guardião ou montaria (cavalo). A combinação mais comum é um guardião (+2 em Defesa) e um fortão (+1d8 em rolagens de dano corpo a corpo). Os servos permanecem até o fim da cena ou até serem sacrificados.

Sacrificar Servo (Reação) Quando sofre dano, o necromante sacrifica um de seus servos erguidos pela habilidade Ergam-se para reduzir esse dano a 0.

Magias O necromante lança magias como um conjurador arcano de 6° nível (CD 18, 20 para necromancia*).

Armadura Arcana (Reação, 2 PM) O necromante recebe +6 na Defesa contra o próximo ataque que sofrer até o fim do turno atual.

Crânio Voador de Vladislav (Padrão, 6 PM)* Uma criatura em alcance médio sofre 7d8+7 pontos de dano de trevas, Fort CD 20 reduz à metade.

Vitalidade Fantasma (Padrão, 5 PM) O necromante recebe 4d8 PV temporários que duram até o final da cena.

Outras Magias 1° — *Amedrontar**, *Armadura Arcana* (já contabilizada), *Raio do Enfraquecimento**; 2° — *Conjurar Mortos-vivos**.

For 10, Des 14, Con 12, Int 20, Sab 10, Car 9

Perícias Conhecimento +13, Intimidação +5, Misticismo +13.

Equipamento Adaga, essência de mana.

Tesouro Padrão.

Uma das vítimas das regras antigas era certamente o necromante. Seguindo as diretrizes antigas, sua ficha era facilmente reproduzível por um personagem jogador, o que tira o brilho de ser uma ameaça.

Tivemos duas mudanças principais nessa ficha. Primeiro os ajustes de Defesa, Resistências e PV, para melhor representar um conjurador poderoso, capaz de fazer frente a um grupo de 4° nível, mas ainda com a sensação de estar enfrentando um mago com pouca capacidade física.

A segunda e mais importante foi remodelar a habilidade que trazia os esqueletos para o combate. Isso deixava o encontro mais complicado e não tornava o necromante em si mais interessante. Afinal, ele tem que ser a estrela do show!

Essa habilidade foi substituída usando outra regra comum do sistema, os Aliados. Assim, o necromante continua sendo o centro das atenções, e aliviamos o trabalho do mestre de controlar múltiplas criaturas, sem falar que a "temática" da ameaça fica mais interessante.

Também listamos as magias principais que um necromante usa em combate, criando quase que uma estratégia de jogo: ele se mantém de longe usando Crânio Voador e usa seu guardião Fortão para atacar corpo a corpo com um dano decente.

Se perder muitos PV pode usar Vitalidade Fantasma para se manter em combate, e Armadura Arcana e Sacrificar Servo são ferramentas importantes para evitar danos perigosos.

Mantícora — ND 6

Monstro Grande

Iniciativa +9, Percepção +10, faro, visão no escuro

Defesa 27, Fort +18, Ref +12, Von +7

Pontos de Vida 230

Deslocamento 9m (6q), voo 15m (10q)

Corpo a Corpo Mordida +20 (2d12+7) e 2 garras +20 (2d10+7).

Espinhos (Movimento) A mantícora dispara 1d4 espinhos de sua cauda. Cada espinho atinge uma criatura em alcance médio, causando 4d8+7 pontos de dano de perfuração (Ref CD 22 reduz à metade). Os espinhos só podem ser usados novamente depois que a mantícora percorre pelo menos 30m voando no mesmo turno.

For 24, Des 15, Con 24, Int 7, Sab 12, Car 9

Tesouro Padrão, mais espinhos. Os espinhos da man-

tícora valem T$ 100 como matéria-prima para fabricar flechas superiores.

Em termos de estatísticas, os valores defensivos da mantícora foram pouco alterados. Ofensivamente, porém, seu dano deixava muito a desejar frente às capacidades de grupos de aventureiros do nível esperado. Para proporcionar um desafio à altura, ela precisou ter seus valores consideravelmente aumentados.

Para afastar a mantícora do uso de PMs ao mesmo tempo que mantemos seus espinhos como um ataque secundário, criamos uma limitação para seu uso. Em vez de gastar PM para usá-los, a mantícora precisa passar um turno voando para isso. Além de servir como um limitador, é um incentivo para não deixá-la parada e estabelece um comportamento icônico que pode tornar o encontro mais memorável por si só.

Colosso Supremo — ND 14

Construto Colossal

Iniciativa +19, Percepção +20, visão no escuro

Defesa 46, Fort +31, Ref +19, Von +20, cura acelerada 20, resistência a dano 10, resistência a magia +5

Pontos de Vida 675

Deslocamento 12m (8q)

Corpo a Corpo Espada titânica +39 (4d12+30, 19).

Balistas (Livre) Um colosso supremo possui duas balistas, uma em cada ombro. Cada balista é tripulada por soldados que a carregam e disparam em rodadas alternadas (bônus de ataque +39, 6d8 pontos de dano de perfuração, crítico 19, alcance médio). É possível atacar as tripulações para impedir os disparos. Cada tripulação possui Defesa 26, 50 pontos de vida e usa os testes de resistência do colosso.

Fumos Tóxicos Uma criatura que comece seu turno em alcance curto do colosso sofre 4d6 pontos de dano de veneno e fica enjoada (Fortitude CD 38 evita).

Goblins Consertadores Goblins especialmente pequenos rastejam por dentro dos dutos do colosso fazendo reparos, sendo a fonte da cura acelerada do colosso. Por estarem dentro do construto, os goblins são imunes a dano, mas ainda podem ser afetados por efeitos mentais. Eles possuem Vontade +2 (mas recebem a resistência a magia do colosso) e, se forem afetados por qualquer condição, a cura acelerada deixa de funcionar.

Jato de Chamas (Movimento) O colosso dispara um jato de chamas que atinge um cone com alcance médio. Criaturas na área sofrem 8d8+10 pontos de dano de fogo (Ref CD 38 reduz à metade).

Passar por Cima (Completa) O colosso percorre até o dobro do seu deslocamento, passando por qualquer criatura Grande ou menor. Uma criatura atropelada sofre 6d8+15 pontos de dano de impacto (Reflexos CD 38 reduz à metade).

Varrer (Livre) Uma vez por rodada, quando o colosso supremo faz um ataque corpo a corpo e reduz os pontos de vida do alvo para 0 ou menos, pode realizar um ataque adicional contra outra criatura dentro do seu alcance. Esse ataque usa os mesmos bônus de ataque e dano, mas os dados devem ser rolados novamente.

For 40, Des 8, Con 30, Int —, Sab 10, Car 1

Tesouro Nenhum.

O colosso supremo teve alguns parâmetros adequados para encaixar no esperado para seu nível. Um fator único permeia as habilidades ofensivas e defensivas deste monstro. Embora seja titânico tanto no ataque quanto na defesa, o desempenho do colosso pode ser alterado durante o combate dependendo das ações dos jogadores (sua cura acelerada pode ser interrompida, a tripulação das balistas pode ser eliminada, etc). Seus parâmetros de ponto de vida ficaram ligeiramente acima da média para seu nível, dando tempo para que ele faça um estrago, mas tornando-o um desafio superável.

LEIA A TORMENTA.

CRÔNICAS DA TORMENTA - VOLUME 3 É UMA ANTOLOGIA DE 19 CONTOS EM ARTON - O MUNDO DE *TORMENTA20*, O MAIOR RPG DO BRASIL, E UM LUGAR DE AVENTURAS GRANDIOSAS, ATOS HEROICOS E CRIATURAS FANTÁSTICAS.

JAMBOEDITORA.COM.BR

Vida de Morte de HERÓI

Quem nunca viu algo desse tipo: diante de um terrível inimigo, batalha de vida ou morte, o paladino tem um ótimo plano. Com um pouco de sorte nos dados e o apoio dos companheiros, tem tudo para dar certo. Mas o turno dele nem chega. O poderoso vilão acaba fazendo uma magia poderosíssima que aniquila o herói sem nem uma chancezinha de dizer as últimas palavras...

Claro, mortes anticlimáticas são a diversão do RPG para muitas pessoas — fazem a despedida de um herói não ser diferente da de uma pessoa qualquer; trazem certa humildade para os aventureiros. Afinal, por mais poderosos que sejam, um golpe bem dado pode dar fim a tudo. Às vezes, um aventureiro morrer dessa forma já traz por si só uma série de significados para a campanha.

Mas e se seu grupo gosta de heróis mais cinematográficos, capazes de grandes feitos não só em vida, mas também em morte? Uma última palavra, um último gesto que pode mudar tudo? Dê a eles a chance de um epitáfio.

Devia ter amado mais...

O epitáfio é relativamente fácil de aplicar em qualquer sistema de RPG. Com alguma nuance aqui e ali, a ideia é basicamente oferecer um último turno ao personagem do jogador, mesmo depois que estiver "matematicamente" morto. Nesse turno, o personagem pode fazer o que quiser: lançar sua magia mais poderosa, usar aquele golpe fortíssimo uma última vez... para tombar morto logo em seguida. Como falar é uma ação livre na maior parte dos jogos, o epitáfio também permite suas últimas palavras — como é um momento especial, isso pode render até um discurso um pouco mais longo.

Antes de continuar, é importante saber se essa regrinha especial cai bem no seu grupo.

O epitáfio é uma boa ideia se:

- Os personagens da campanha são especiais — não o bastante para evitar a morte ou torná-la mais improvável, mas o suficiente para não morrerem como um NPC qualquer.
- O tom da campanha pede por momentos dramáticos e climáticos, nos quais os heróis têm um protagonismo essencial, mesmo em seus últimos momentos.
- Os vilões da campanha também são personagens especiais, capazes de discursos impactantes e um último gesto perigoso antes de sua despedida final.

O epitáfio não é uma boa ideia se:

- Sua mesa preza por algum tipo de realismo quando se trata de ferimentos e morte.
- Os personagens principais da campanha (heróis ou vilões) não são nem um pouco especiais, podendo sofrer uma morte rápida e sem últimas chances como qualquer outra pessoa.
- Drama e clímax são elementos secundários, e o risco de uma morte banal é mais importante para a diversão do seu grupo.

Ter chorado mais...

Alguns jogos de RPG prezam por certo realismo na hora de morrer: o personagem cai moribundo e inconsciente. Isso não funciona tão bem com a ideia de epitáfios por vários motivos. O principal deles: como um personagem que estava desacordado subitamente se levanta e faz uma última ação gloriosa? Fica um tanto desconexo.

Outros jogos, já em uma pegada mais cinematográfica, não dizem que o personagem moribundo está necessariamente inconsciente. Está incapacitado, impossibilitado de agir, perdido em algum transe delirante ou dor e agonia profundas. Nesses casos, fica mais fácil.

Em jogos do primeiro grupo, considere que ficar inconsciente por estar morrendo não é bem estar completamente desacordado. Você pode chamar até de outro nome. Para todos os critérios mecânicos, essa condição ainda conta como alguém inconsciente — o espírito da coisa é o que mais importa: em vez de completamente alheio a tudo o que acontece, o jogador pode interpretar seu personagem enquanto agoniza desesperadamente.

O personagem está vendo, mesmo em meio ao sangue e às lágrimas, toda a dificuldade que seus companheiros estão passando. Ele ainda pode ser curado ou estabilizado seguindo as regras normais do jogo, só não está apagado.

Ter visto o sol se pôr...

Isso abre caminho para o mais importante: caso, infelizmente, ele não seja salvo a tempo e a condição para determinar sua morte aconteça... o personagem não vai simplesmente morrer. Terá direito ao epitáfio.

Em seu próximo turno na iniciativa (em uma situação de combate ou ação) ou assim que puder (em uma cena mais narrativa ou descritiva), o personagem poderá agir normalmente por um breve período de tempo. Isso envolve falar, usar poderes, magias e até mesmo atacar, e representa os últimos resquícios de energia de alguém que sabe que já está condenado.

É claro que sendo a última oportunidade do personagem de brilhar, o jogador pode (e deve!) usar todos os recursos em uma última tentativa de ajudar seus amigos ou de impedir algo terrível. Depois disso, o personagem morre.

Note que a ideia do epitáfio não é passar por cima de habilidades que matariam um personagem instantaneamente. A graça dessa habilidades e efeitos é justamente o poder de matar o oponente sem nenhuma última chance. O epitáfio deve ser usado apenas em mortes "naturais", que ocorrem quando o personagem chega à regra de morte do sistema. Em *Tormenta20* e *Império de Jade*, por exemplo, isso envolve chegar a uma certa quantidade de PV negativos.

Se o jogador preferir morrer de forma anticlimática de propósito, pode escolher não agir nem falar nada. Nesse caso, você pode simplesmente perguntar: "como você morre?"

Epitáfio em diferentes sistemas

Em jogos como *Tormenta20* e *Império de Jade*, considere que o personagem não fica realmente inconsciente quando cai a 0 PV ou menos por dano letal. Vamos dar outro nome à condição: agonizante.

Em termos de regras, tudo continua igual — mas em vez de o personagem ficar totalmente apagado sem participar da cena, ele tem uma percepção mínima do seu entorno. O personagem está delirando, xingando o vilão, implorando pela própria vida? Como ele reage diante da morte? Especialmente em *Império de Jade*, isso facilita um grande ato honroso que aumente significativamente a Honra do aventureiro.

A condição para morrer continua a mesma. Se chegar em uma certa quantidade de PV negativo, o personagem morrerá. No entanto, em vez de morrer imediatamente ao chegar a esse valor, o personagem pode agir uma última vez no que seria seu próximo turno. Para efeito de regras, esse turno funciona normalmente: o personagem poderá fazer todas as ações que um turno permitiria. Até chegar sua vez, não importa se houve mais dano causado ao personagem, ele ainda terá direito a esse epitáfio. Então, um arcanista de nível 1 pode chegar a –10 PV e morrer mecanicamente, tomar ainda mais dano para chegar a –22 PV, mas nada tira dele o epitáfio em seu turno seguinte. Imediatamente após o fim de seu turno, aí sim o personagem morre.

De forma similar, em *3D&T Alpha*, sempre considere que o personagem está consciente — mesmo que à beira do colapso. Nos resultados de Teste de Morte, apenas o resultado 1 mantém o personagem consciente, mas estenda a isso aos resultados de 2 a 5 também. O personagem continua incapaz de fazer qualquer coisa, com muita dificuldade de se manter consciente, mas está lúcido na medida do possível. Em um resultado 6 no Teste de Morte, o personagem confirma que vai morrer, mas ainda terá seu próximo turno dentro da iniciativa. É uma boa oportunidade para realizar um Sacrifício Heroico ou torrar todos os seus PMs! Após o fim desse turno, o personagem morre.

Certos jogos ajudam bastante na implementação dessa regra, já que os personagens não ficam inconscientes de fato quando estão quase morrendo. Em casos assim, basta dar o epitáfio ao personagem assim que ele chegar à condição de morte. Em *Dragon Age*, por exemplo, quando um personagem fica moribundo por 2 rodadas + sua Saúde, realiza seu epitáfio e morre em seguida, no fim de seu turno.

Já em *The Expanse* fica ainda mais fácil: basta tornar impossível que um personagem morrendo fique inconsciente ao mesmo tempo — ao menos para os heróis e para o vilão. Então, se o personagem chegar a –3 de Constituição, realiza seu epitáfio em seu próximo turno e morre logo depois!

Em qualquer um desses sistemas e em vários outros, se o dano que deixou o personagem zerado era não letal, aí sim você pode considerar que ele ficou inconsciente, sem maiores implicações.

Morte e vida severina

A vida dos personagens jogadores não costuma ser fácil na maioria dos RPGs. Não importa se em Arton, Thedas, ou no mais recôndito asteroide do sistema solar, heróis costumam lidar com grandes desafios pessoais. A ideia de oferecer um epitáfio busca valorizar esses momentos — um personagem inconsciente à beira da morte não tem condições de chorar, se emocionar e fazer um grande ato final.

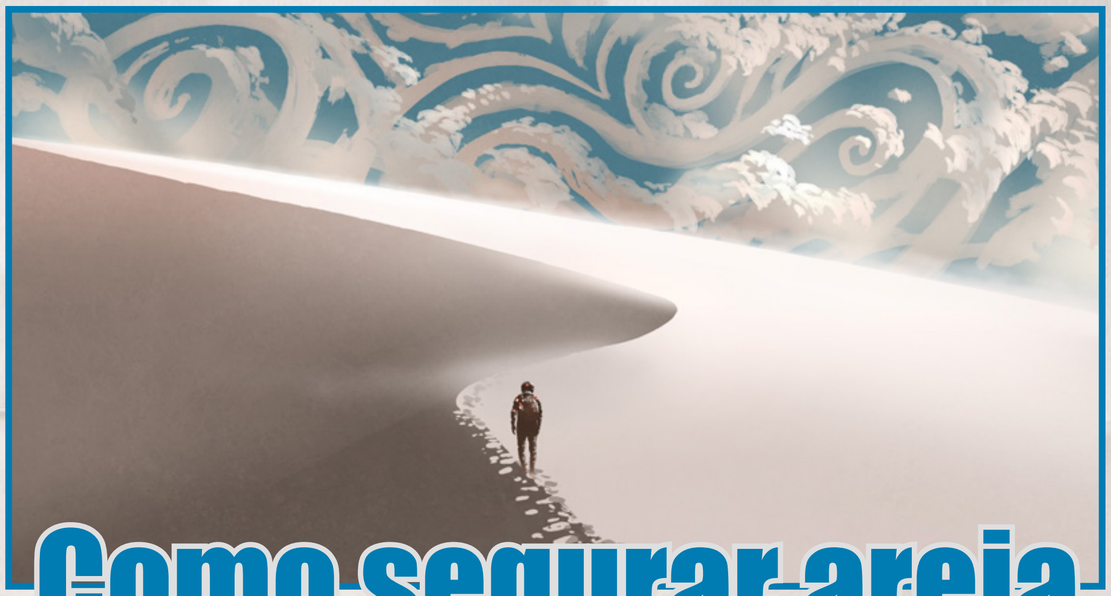
No entanto, isso não impede que os personagens fiquem inconscientes por quaisquer outros motivos. Afinal, um herói ainda pode ser nocauteado ou posto para dormir. Agora, se o ferimento for propositalmente mortal, e o risco de perder a vida for evidente, fica mais emocionante se o herói tiver que lidar com toda a situação.

A regra de epitáfio não vai tornar sua mesa tão menos letal assim com os jogadores, já que o único benefício é um último turno antes de morrer. O risco da morte continua importante, mas agora com um peso emocional ainda maior. Por ser uma regra opcional que só trata do momento final, não deve aparecer na mesa com tanta frequência, mas é importante que todos estejam cientes de que o epitáfio está em uso.

No mais, não precisa se preocupar em ajustar dificuldades de encontros ou coisas do gênero — o máximo que deve ocorrer é seu vilão ser derrotado de forma climática justamente graças ao turno extra oferecido pelo epitáfio.

E se isso acontecer, aposto que vai ser um momento memorável para todo mundo.

GLAUCO LESSA



Como segurar areia

Esta mini-aventura está disponível para uso em RPGs de aventura espacial — *Starfinder, The Expanse*, e outros sistemas que comportem o gênero. É uma estrutura de história sem regras, para ser expandida e adaptada conforme a necessidade. Pode ser jogada como aventura avulsa ou parte de uma campanha.

Estrela gonzo

Nesta aventura, o grupo é uma equipe jornalística. Além de competências comuns a quem se aventura entre planetas, é preciso ter perícias representando como conduzir uma entrevista, escrever artigos, investigar fontes, fotografia, etc... Essa premissa foi extraída de uma das sugestões de campanha do livro básico de *The Expanse RPG*! Porém, se os jogadores já têm outros personagens, ou preferirem uma formação diversa de grupo, podem ser profissionais contratados para ficar "de babá" de um único e problemático influenciador.

O jornalista Gonzo Estrela começou sua carreira como repórter independente, conduzindo informes clandestinos durante a guerra. Depois disso, passou a escrever artigos ácidos sobre políticos conservadores, e a perseguir histórias que não eram abordadas pela mídia. Suas coberturas tinham doses generosas de sensacionalismo e humor, apelavam assim ao gosto popular. Com o tempo Gonzo virou uma celebridade, tornando-se ele mesmo a notícia. Passou a contar com seguidores nos mais diversos planetas e luas. Acreditam em tudo o que diz, e o defendem fervorosamente, mesmo que esteja errado! Este fato revolta o próprio Gonzo, notório por ter escrito um romance sobre o perigo de líderes carismáticos.

Sem papas na língua e autodestrutivo, o jornalista tem o hábito de *sempre* falar a verdade, doa a quem doer. Contudo, ele se refugia em noites de bebedeira para fugir de sua solidão e falta de conexões íntimas com outros seres sencientes.

Apesar dos esforços constantes de Gonzo para ser uma pessoa mais sensível, tê-lo como chefe não é bem uma experiência agradável...

Planeta deserto

A galáxia está em paz.

Há semanas nenhum grande rebuliço sacode o *status quo*, e o problema para Gonzo Estrela é esse! Isso o lembra de como em anos de trabalho, apesar das mudanças de costumes, as "estruturas de poder desiguais" continuam as mesmas. Deprimido, aceitou trabalhar para o "Planeta Deserto", o jornal de um corpo celeste de clima árido. O trabalho envolve passar semanas no lugar, documentando os feitos da jovem Dra. Hélia Erzo, uma astrobióloga, e sua equipe. A cientista está criando geneticamente um novo tipo de grama, capaz de parar o movimento das dunas locais, salvando centenas de assentamentos de serem engolidos pelas areias moventes.

O grupo se vê contratualmente obrigado a viver por alguns dias no lugar arenoso, sentido calor e desconforto. O ar é rarefeito, dando sensação de cansaço constante — exigindo passar em testes de resistência a cada três horas, para não ficar fatigado). Durante a noite, a temperatura esfria, podendo causar dano em quem está fora de uma construção ou sem um traje protetor. Os colonos do lugar reciclam tudo e são acumuladores compulsivos, não jogando nada fora. O nível de tecnologia equivale ao século XX na Terra, com mídias e objetos anacrônicos!

Incidentes acontecem durante a permanência de Gonzo Estrela. Em qual ordem os eventos sucedem, e como os problemas são resolvidos, dependerá das ações do grupo.

Seres mutantes feitos de grama começam a atacar os cientistas. A origem das criaturas é um dos laboratórios da Dra. Hélia. Elas são fruto de um experimento que deu errado, devido ao uso de incubadoras antiquadas. Gonzo resolve se meter no meio do conflito e filmar tudo! Durante o combate, a estação começa a pegar fogo. Todos precisam fazer testes para fugir a tempo, e não sofrerem dano na explosão.

Após a explosão, Gonzo fica irado com a "Doutora" Hélia Erzo, pois seguindo seus instintos, e ao fazer uma rápida busca de antecedentes, descobriu que é uma ex-estudante que abandonou seus estudos antes de se formar, ou seja, não tem licença para conduzir experiências. Ele parte, disposto a editar o material que gravou para expor essa "cientista maluca". Antes disso, faz uma pausa no bar mais próximo...

Há o outro lado da história, que por seu cansaço Gonzo nem se deu ao trabalho de ouvir dessa vez. Hélia é de fato doutora em astrobiologia, no entanto, teve o registro adulterado por tecer críticas a militares e perdeu o financiamento da pesquisa. A jovem atua agora de maneira independente, da mesma maneira que Gonzo no início da carreira! Ela já encontrou uma planta capaz de salvar o planeta das dunas. Porém, o defeito no laboratório aconteceu no momento em que havia feito a descoberta. A doutora pede ao grupo para sensibilizar o jornalista e convencê-lo a desistir da matéria, dando a ela a chance de terminar o trabalho e salvar os assentamentos.

Durante uma bebedeira, Gonzo é o único a defender uma cliente do assédio de um grupo de idosos, que ficam jogando cartas e bebendo no fundo do bar. Na verdade, são um bando de ex-mercenários veteranos com armaduras mecânicas e comandam o assentamento. O líder do bando é orgulhoso, mas respeita aqueles com coragem de afrontá-lo. Ele dá uma chance para Gonzo de evitar um massacre, o enfrentando em um duelo no dia seguinte. O jornalista impulsivamente aceita!

As dunas encobrem o que parece ser um antigo canal alienígena, revelado agora pelos ventos. Na realidade, o canal foi construído por humanos. Os veteranos que governam cidade chegaram a trabalhar nele durante a construção, como capatazes. O projeto foi descontinuado por milionários que resolveram construir um "resort" nas calotas polares do planeta, tomando para si a água que antes impediria a desertificação. Se Gonzo descobrir essa história, irá persegui-la até o fim, mas isso transformará o grupo em alvo de gente poderosa...

DAVIDE DI BENEDETTO

Jinx + Vi

Arcane foi uma grande surpresa para todos aqueles que não jogam *League of Legends*. Além de trazer uma história interessante e qualidade técnica comparável a *Homem-Aranha no Aranhaverso*, os nove episódios da trágica história das irmãs Vi e Jinx conquistaram a façanha de fazer uma enorme quantidade de pessoas ouvir Imagine Dragons sem reclamar.

Já falamos um bocado sobre toda a temática de desigualdade trazida pela série na nossa matéria de capa. Porém, talvez isso não seja o bastante para quem ficou realmente animado pela série animada. Afinal de contas, com duas personagens tão interessantes, que mestre não ficaria tentado a colocá-las na própria mesa?

Duas vidas sofridas

A vida não foi fácil para as irmãs Violeta e Powder. Ainda cedo, ambas perderam os pais. Só não cresceram sozinhas por terem sido adotadas por Vander, um criminoso e revolucionário que optou pela paz. Enquanto seu pai adotivo tentava manter a subferia de Piltover em ordem, as irmãs cresciam em gangues e o chefão do crime Silco tentava obter mais e mais poder.

Mais jovem, Powder tinha mais dificuldades de se encaixar que Violeta. Dona de um intelecto ímpar e grande criatividade, a menina de cabelo azul inventava armas e dispositivos que nem sempre eram efetivos. Mesmo que ela travasse durante alguns dos "serviços" realizados pela gangue, sua irmã sempre lhe deu apoio e incentivo.

Quando um roubo das irmãs deu muito errado, as consequências se espalharam por toda a subferia. A paz conquistada por Vander ao longo dos anos parecia prestes a ruir e Silco queria se aproveitar disso. Ainda muito jovens, as irmãs pioraram ainda mais a situação com sua interferência. Como resultado, Vander foi dado como morto, Violeta foi presa e Powder foi adotada por Silco.

Anos depois, a prisão forjou Violeta em Vi, tatuando no rosto o apelido pelo qual era conhecida nas ruas. Ainda mais forte, ainda mais bruta, ela está disposta a tudo para reencontrar sua irmã e acaba se encontrando nas graças das forças policiais. O tempo com Silco transformou Powder em Jinx, uma psicopata enlouquecida, sempre armada com um vasto arsenal de armas de fogo e explosivos.

Usando Vi e Jinx em mesa

Tanto Vi quanto Jinx podem ser usadas em mesa, juntas ou individualmente, podendo servir como aliadas, inimigas ou ambas. Mesmo mesas fora de Piltover não terão dificuldades para incluí-las; qualquer cidade grande com alguma tendência para inovação pode servir como um lar para versões de Vi e Jinx. Em *Tormenta*, Valkaria e sua Academia Arcana são uma excelente opção, bem como Vectora, Yuvalin e Smokestone. Em *Dragon Age*, Mirathous, a capital de Tevinter, é uma boa escolha mas a Cidade de Antiva também pode servir (além de ser bem mais acessível). Para histórias de super-herói, com tantas organizações de super ciência, grandes cidades como São Paulo e Nova Iorque podem substituir Piltover facilmente.

Vi pode servir como aliada, caso os personagens sejam agentes da lei lidando com o submundo, especialmente caso não tenham muita experiência com isso, replicando a dinâmica que ela tem com Caitlyn em *Arcane*. Por outro lado, Jinx pode servir como aliada caso os personagens estejam trabalhando contra a lei. Como agente de confiança de um chefão do crime, ela pode ser enviada numa missão com os personagens para ficar de olho neles ao mesmo tempo que os ajuda.

O uso mais divertido das irmãs, porém, é fazer com que os jogadores sejam pegos no fogo cruzado de sua relação complicada. Pode ser que ambas atuem como aliadas separadamente em momentos diferentes da missão atual; para quando se encontrarem acabarem se voltando contra os aventureiros que as manipularam!

Vi

3D&T — 21N

Características: F4 (esmagamento), H3, R3, A3, PdF0; 15 PVs, 15 PMs.

Vantagens: Ataque Especial (Força; Perigoso, Poderoso; 4 PM, crít. 5-6, x3), Energia Extra 2, Técnica de Luta (Ataque Debilitante, Ataque Violento, Avanço Súbito).

Perícias: Crime.

Mutantes & Malfeitores — NP 8

For 5, Vig 5, Agi 4, Des 4, Lut 6, Int 1, Pro 3, Pre 3.

Poderes:

Protótipo Atlas Hextech (11 pontos): Dano baseado em Força 5, Proteção (Impenetrável, Sustentada) 3.

Vida nas Ruas (6 pontos): Velocidade 1, Regeneração 10 (Ação: movimento).

Vantagens:

Agarrar Aprimorado, Agarrar Rápido, Assustar, Ataque Acurado, Ataque Defensivo, Ataque Dominó, Ataque Poderoso, Atraente 2, Bem Relacionada, Contatos, Rolamento Defensivo 2.

Perícias: Acrobacia 6 (+10), Atletismo 10 (+15), Combate Corpo-a-Corpo (desarmado) 5 (+11), Enganação 5 (+8), Especialidade: manha 9 (+10), Furtividade 4 (+8), Intimidação 7 (+10), Intuição 7 (+10), Investigação 4 (+5), Percepção 7 (+10), Persuasão 6 (+9).

Ataques: Iniciativa +4, desarmado +11 (corpo-a-corpo, dano 5), manoplas hextech +6 (corpo-a-corpo, dano 10).

Defesa: Esquiva 18, Fortitude 18, Aparar 16, Resistência 20, Vontade 18.

Total: Habilidades 62 + Perícias 38 + Vantagens 13 + Poderes 17 + Defesas 12 = 142.

Dragon Age (Ameaça Moderada)

Habilidades (Focos): Astúcia 0, Comunicação 2 (liderança), Constituição 3 (beber, vigor), Destreza 2, Força 3 (manoplas, intimidação, poderio muscular, saltos), Magia –1, Percepção 2 (empatia), Vontade 2 (moral).

Velocidade 8, **Saúde** 40, **Defesa** 14, **Armadura** 3.

Ataques: desarmado +5, dano 1d6+3; Manoplas Atlas +5, dano 2d6+3.

Façanhas Favoritas: ameaçar, derrubar (1 PF) e golpe poderoso (2 PF).

Talentos: Contatos (Novato), Estilo Desarmado (Experiente).

Blindagem: A cada golpe que Vi acerta com suas manoplas, elas desenvolvem um campo protetor que aumenta sua Armadura em 1. A Armadura cai de volta para 3 quando ela erra um ataque ou fica uma rodada sem atacar.

Força Implacável: Vi pode gastar 2 PF ao fazer um ataque total. Seu ataque causa dano a seu oponente e a um outro alvo imediatamente atrás dele.

Pancada Certeira: Quando um golpe de manopla de Vi causa mais dano que a Armadura de um oponente (depois de descontar a armadura), ela pode fazer um ataque adicional pagando apenas 2 PF.

Quebra-Cofres: Vi pode gastar 1 PF para fazer com que seus ataques causem o +2d6 de dano contra objetos.

Saque e Enterrada: Vi pode gastar 5 PF ao fazer uma carga. Ela faz um ataque com sua manopla contra quaisquer alvos no caminho e causa +2d6 de dano contra o alvo final.

Equipamentos: Manoplas Atlas.

Tormenta20 ND 7

Humanoide Médio

Iniciativa +9, Percepção +9.

Defesa 24, Fort +20, Ref +14, Von +14.

Pontos de Vida 250.

Deslocamento 9m (6q).

Corpo a Corpo 2 Manoplas de Atlas +24 (4d10+7).

Pontos de Mana 21.

Blindagem: A cada golpe que Vi acerta com suas manoplas, elas desenvolvem um campo protetor que aumenta sua Resistência a Dano em 5. A Resistência a Dano cai de volta para 0 quando ela erra um ataque ou fica uma rodada sem atacar.

Força Implacável (padrão, 1 PM): Vi faz um ataque com suas manoplas. Caso acerte, o oponente sofre o dano normal +2d10. Um alvo adicional imediatamente atrás do oponente sofre o mesmo dano. Esse alvo adicional pode diminuir o dano à metade com um teste de Reflexos (CD 24).

Pancada Certeira (livre, 2 PM): Quando consegue um acerto crítico com sua manopla, Vi pode fazer um ataque adicional com a manopla.

Quebra-Cofres (livre, 1 PM): Até o fim da rodada, Vi causa +2d10 pontos de dano contra objetos.

Saque e Enterrada (completa, 5 PM): Vi faz uma investida contra um alvo. Qualquer oponente no caminho dela ou adjacente a ela é vítima de uma manobra atropelar (bônus +24) e, em caso de falha, sofre 2d10 pontos de dano. A investida de Vi não é interrompida por terreno difícil; caso algum obstáculo esteja entre ela e seu alvo, Vi pode atacar o obstáculo como uma ação livre, continuando seu movimento caso seja destruído. Caso o ataque da investida atinja o alvo, ele sofre +4d10 pontos de dano.

For 24, Des 14, Con 20, Int 12, Sab 14, Car 16.

Perícias: Acrobacia +12, Atletismo +19, Intimidação +13, Ladinagem +12.

Aliada (Veterana): Como aliada, Vi concede +2 na Defesa. Ao custo de 1 PM, ela pode adicionar +1d10 ao dano de um ataque corpo-a-corpo por rodada.

Jinx

3D&T 23N

Características: F1, H3, R3, A2, PdF5 (explosão); 15 PVs, 15 PMs.

Vantagens: Ataque Especial (PdF, Amplo), Genialidade, Tiro Carregável, Tiro Múltiplo.

Perícias: Crime, Máquinas.

Desvantagens: Assombrada, Insana.

Mutantes & Malfeitores NP 8

For 1, Vig 1, Agi 5, Des 5, Lut 4, Int 6, Pro 3, Pre 0.

Poderes:

Arsenal Hextech (19 pontos): Dano à Distância 8. Efeitos Alternativos: Dano em Área (Explosão) 8, Dano à Distância em Área (Explosão) 6, Dano à Distância Penetrante 6.

Metabolismo Cintilante (7 pontos): Velocidade 1, Aparar Aprimorado 6.

Vantagens:

Ataque à Distância 4, Atraente, Esconder-se à Plena Vista, Inventor, Rolamento Defensivo 5.

Perícias: Acrobacia 4 (+9), Enganação 12 (+12), Furtividade 7 (+12), Percepção 7 (+10), Tecnologia 10 (+16).

Ataques: Iniciativa +4, desarmado +4 (corpo-a-corpo, dano 1), arsenal hextech +8 (corpo-a-corpo, dano 10).

Defesa: Esquiva 20, Fortitude 16, Aparar 20, Resistência 16, Vontade 16.

Total: Habilidades 50 + Perícias 20 + Vantagens 12 + Poderes 26 + Defesas 13 = 121.

Dragon Age (Ameaça Moderada)

Habilidades (Focos): Astúcia 3 (conhecimento arcano), Comunicação 0, Constituição 1, Destreza 3 (acrobacia, artilharia hextech, furtividade), Força 1 , Magia -1, Percepção 2 (rastrear), Vontade 2.

Velocidade 8, **Saúde** 30, **Defesa** 17, **Armadura** 3.

Ataques: artilharia hextech +5, dano 3d6.

Façanhas Favoritas: escaramuça (1 PF), insultar (2 PF).

Talentos: Contatos (Novato), Estilo Desarmado (Experiente).

Anime-se! Sempre que derrota um inimigo, Jinx recebe um bônus de +2 em Velocidade. Sua Velocidade não pode ultrapassar 16.

Trocando! Como uma ação menor, Jinx escolhe uma façanha de combate. O custo de realizá-la é reduzido em 1 PF (até um mínimo de 1 PF) até Jinx usar Trocando! de novo.

Mordidinha Flamejante! Como uma ação principal, Jinx pode colocar cinco armadilhas escorregadias autoinflamáveis de dano 2d6 em uma linha reta a até 6 metros dela. Ela não pode usar essa habilidade de novo até ter uma chance de repor seus estoques.

Super Mega Míssil da Morte: Jinx pode gastar 5 PF ao fazer um ataque com artilharia hextech. O alvo sofre +3d6 pontos de dano e qualquer criatura a até 3 metros dele sofre 2d6 pontos de dano.

Zap! Jinx pode gastar 3 PF ao atacar com seu arsenal para diminuir pela metade a Velocidade de um alvo atingido.

Equipamentos: Arsenal Hextech.

Tormenta20 ND 7

Humanoide Médio

Iniciativa +19, Percepção +9.

Defesa 27, Fort +9, Ref +19, Von +14.

Pontos de Vida 230.

Deslocamento 9m (6q).

Corpo a Corpo artilharia hextech +24 (10d12).

Pontos de Mana 21.

Trocando! (1 PM, movimento) Troque o tipo de dano causado pela artilharia hextech para ácido, fogo, eletricidade ou frio, à escolha de Jinx.

Mordidinha Flamejante! (3 PM, padrão) Jinx posiciona cinco armadilhas dentro de seu alcance curto. Qualquer criatura que entre em contato com uma das armadilhas a ativa, sofrendo 10d12 pontos de dano por fogo (Reflexos metade CD 24).

Super Mega Míssil da Morte (5 PM, padrão): Jinx dispara um míssil no alvo. Para esse ataque, sua margem de crítico é de 15 a 20. Qualquer vítima adjacente ao alvo sofre 5d12 pontos de dano (Reflexos metade CD 24).

Zap! (3 PM, padrão) Jinx dispara um raio em um alvo no alcance curto. O alvo fica lento (Reflexos nega CD 24).

For 12, Des 20, Con 12, Int 24, Sab 14, Car 10

Perícias: Acrobacia +10, Ofício (hextech) +19.

Aliada (Veterana): Como aliada, Jinx concede um bônus de +2 em Iniciativa e Ofícios. Além disso, ao custo de 2 PM, como uma ação livre, ela pode causar 2d12 pontos de dano por ácido, fogo, eletricidade ou frio.

THIAGO ROSA

GLORIOSOS DIÁRIOS

Esta coluna resume os episódios de *Fim dos Tempos*, uma campanha oficial de *Tormenta20*, com o mestre Leonel Caldela e os jogadores Tácio Schaeppi, Katiucha Barcellos, Guilherme Dei Svaldi, Karen Soarele e Rex. As aventuras são jogadas às quintas-feiras, às 20h, na Twitch da Jambô Editora.

Fim dos Tempos está em *hiato*!

Aqui você confere o breve retorno do minotauro Arius à pena nestes pergaminho e a despedida de seu grupo das Colinas Centrais.

Adeus às Colinas

Enfim, a noite do inferno acabou.

Só vencedores escrevem a história. Portanto, a mera existência desse manuscrito, o leitor poderá adivinhar o resultado da escaramuça. Deixo registrado mesmo assim: triunfamos!

Eu, que recebi em meu nascimento o nome Arius Gorgonius Dubitatius, enquanto Guardião-Patrulheiro do Reinado, junto ao bando aventureiro dos Cães das Colinas, e aos habitantes das Centrais, no ano de 1420, fui bem-sucedido em liderar as defesas do Forte Cabeça de Martelo.

O ataque, recebido em larga escala, consistiu na maior parte de hordas de zumbis tocados pela Tormenta e por astutos assassinos da Companhia dos Irmãos. Nos estágios finais do conflito, enfrentamos até mesmo os inomináveis demônios *lefeu*. Contudo tanto as forças da tempestade demoníaca, quanto às ameaças mais prosaicas e mundanas, estavam sendo usadas como ferramenta por outrem.

Quem assumiu a responsabilidade direta pelo atentado é a Tripulação da Roca, divinautas trazidos por navios voadores do éter do espaço, liderados em outros tempos pela Capitã Ganymere. Segundo desvelamos, descobriram em suas viagens um artefato de enorme poder: o Cofre Encarnatório. Porém, acuados por inimigos, precisaram fugir e acabaram tendo contato com as forças da tempestade demoníaca.

A capitã foi morta em um motim, e seus antigos oficiais usurparam a liderança. O responsável pela segurança da nave, o altivo kliren Syvarian, liderou as forças do ataque ao Forte, trajando seu escafandro mecanomágico, mas foi vencido por nós, durante o conflito. O mentor do crime, entretanto, continua vivo e a solta.

Pensamos que o Doutor Arthemus Vesper fosse um aliado. Ele era, na realidade, o antigo oficial de ciências da Roca, e fez alegações preocupantes durante a luta. Não só o artífice afirma ter sido capaz de "enxergar os lefeu em suas formas verdadeiras!", como clama ter encontrado uma maneira de usar os poderes da Tormenta para acabar com o próprio *tempo*. Eu me sentiria tentado a considerar essas afirmações apenas como os delírios de um velho enlouquecido, se não tivesse visto com meus olhos o que o doutor é capaz de fazer. Ele buscava nas colinas o raro metal arco-íris para concretizar esse nefário objetivo.

Vencemos... E não parece uma vitória!

Dezenas de almas sucumbiram na investida dos hostis. Tiveram as vidas brutalmente encerradas, parentes deixados com o parco consolo do luto. Foram amigos, pessoas com quem lutamos lado a lado. Nomes como Bartram, Bastien, Doran, Edwina, Gaspar, Haran, Isabrine e Jonid... Ainda outros que não faleceram, mas tiveram a sanidade e o corpo para sempre corrompidos. Os irmãos Pascal e Clothilde LeBlanc. Somente nomes. Para quem não os conheceu, nada significam. Para alguns, não passavam de escória: aberrações, bandidos, traficantes, gente incestuosa e canibal. Indivíduos que não mereceriam nota ou qualquer consideração em uma crônica. Não obstante, eu os celebro — em toda sua mortalidade e beleza! Dou testemunho da bravura e solidariedade, daqueles que ousaram fazer frente ao fim dos fins! De volta dos mortos, nosso paladino Ignis escolheu trazer o jovem Jansel Gallobalt. Ao menos o vindouro filho desse fazendeiro crescerá com um pai. E ele mesmo terá de volta os anos que Vesper, em sua sanha odiosa, encerrou tão prematuramente.

Após o conflito, o Sargento Morgan está finalmente aposentado, deixando seu posto no exército do Reinado, e a liderança do Forte. Profetizo aqui: terá uma vida feliz pelo resto de seus dias em meio às ravinas. Treinando a jovem Josephine, resgatada dos fundamentalistas religiosos da cidade de Placidez. Convivendo com seu neto Mortimer, agora um cronista dedicado a registrar os feitos do avô, e travando a árdua guerra que é plantar batatas.

Não posso, todavia, assumir o lugar dele. Deixo Fermond como líder. Um homem de caráter a princípio vacilante, mas que, modestia à parte, soube instruir bem. No derradeiro momento, veio ao nosso resgate, demonstrou honra e estar à altura do dever.

Eu tenho muito a realizar.

Considero já ter servido bastante no exército. De aqui em diante, como todo bom minotauro, chegou a hora de voltar para casa, usar meu treinamento em outra arena. A política! Reclamando o nome de minha família, e como um senador, a verdade é que poderei fazer muito mais para proteger Arton do que como um filósofo contemplativo e errante.

Ainda assim... Nimb, O Deus do Caos, parece não ter se cansado de nós.

Somente a ele posso atribuir um número tão fortuito de coincidências. Descobrimos que a mãe desaparecida de Kiki, nossa barda medusa, está em algum lugar da metrópole de Valkaria. O lutador Rexthor pretende escoltar a barda durante a busca pela genitora. Nesse mesmo lugar, a fada ilusionista Ayla também clama ter tido notícias de sua irmã, a verdadeira Aylarianna Cinzenta. Ela teria roubado sua ideia de negócio e fundado aquilo a que se referiu como "O Empório Cinzento". Ao mesmo tempo, o santo paladino forjado em ferro e fogo, Ignis Crae, diz ter conseguido relatos de um novo membro da sua ordem. O ex-ladino testemunhou a provável passagem de Vésper pela grande cidade e o conchavo do vilão com o submundo do crime.

Acredito, é claro, que a verdade é mais complexa que aquela relatada por meus companheiros. Pretendia deixá-los, mas os deuses nos colocaram no mesmo caminho novamente. Por mais que Valkaria seja uma cidadezinha, com arenas inferiores as de Tiberus e povoada pelo pior monstro de toda Arton — humanos! — devo desbravá-la como faria com qualquer labirinto. A rainha-imperatriz precisa saber dos crimes ocorridos no mais remoto e despercebido de seus domínios. De uma trama ameaçando não só Arton... E sim toda criação! Por isso sigo com Os Cães das Colinas em mais um desafio. Certamente não é porque me comovi com a linda canção de despedida feita por Kiki, não por isso...

Deixamos as colinas que abrigaram nossas primeiras e inusitadas aventuras, ricas histórias a serem incorporadas a seu folclore. Nossas identidades talvez esvaneçam com o passar dos anos, mas sei que o nome dos Cães irá perdurar pela eternidade. Talvez, seja isso o que Vésper não entenda...

Nunca há fim!

DAVIDE DI BENEDETTO

Dando uma leve espiada por baixo da cartola das regras de magia de *3DeT Victory*!

AH, MR. M!

LIGA DOS DEFENSORES

Magia faz parte da fantasia como bugigangas tecnológicas fazem parte da ficção científica. De Merlin à Constantine, de Gandalf a Lina Inverse, o mago ou maga misteriosa (ou, às vezes, nem tão misteriosa assim...) é um tropo tão comum que causa estranhamento quando não está presente.

Era das Arcas é um cenário onde a ficção científica encontra a fantasia. A magia está ligada a todas as tecnologias impressionantes vindas das Arcas, e conta mesmo com um campus próprio na UniPotência, a universidade dos grandes heróis. Portanto, ao desenvolver as regras do novo *3DeT Victory*, era claro que precisávamos nos debruçar em algum momento sobre o tema da magia, e nas mudanças que queríamos fazer a seu respeito.

Harry Potter sem Harry Potter

Se analisarmos friamente, *3D&T* nunca precisou de uma regra específica de magia. Por ser um sistema baseado em efeitos, o jogador sempre teve liberdade para descrever os poderes da sua ficha como quisesse. Você podia gastar pontos em Poder de Fogo, e dizer que eram mísseis mágicos. Comprar Ataque Especial Amplo para a sua bola de fogo. Paralisia poderia vir de um feitiço de *prender pessoas*.

Mas regras únicas de magia também existem quase desde o início da terceira edição. Primeiro, com os famigerados Focus e caminhos elementais. Depois vieram os feitiços únicos. E, desde o *Alpha*, temos o sistema de Escolas de magia, mais simples, mas também muito mais poderosas — a ponto de superar quase todas as outras vantagens!

A verdade é que, por mais abertas e livres que sejam as regras, às vezes fazem falta elementos específicos para os tropos que são comuns no tipo de história que o jogo pretende criar. Em especial num sistema que quer ser fácil de aprender por iniciantes, é um facilitador ter um lugar onde você pode escrever "Magia" e saber que o seu personagem é um mago. Em outros casos, é apenas *divertido* ter um poder único, que faz de você diferente dos outros personagens.

Por tudo isso, desde o começo sabíamos que em *3DeT Victory* haveria uma vantagem chamada Magia. O que queríamos eliminar era a complexidade de um sistema à parte, que tinha regras próprias que nem sempre conversavam com o resto do jogo. E também seria um bônus se pudéssemos liberar um bom espaço para desenvolver o cenário de *Era das Arcas* e outras regras — no *Manual 3D&T Alpha*, a lista de magias ocupa o maior capítulo do livro!

Assim, optamos por uma regra de magia mais aberta, que dá ao mago a versatilidade que se espera de um personagem desta classe, mas sem as amarras de uma lista de magias fixa, para se manter dentro do espírito de efeitos com descrição livre. Todas as dezenas de páginas descrevendo feitiços únicos do antigo Manual foram resumidas em uma única vantagem:

Magia 2 pt

Você faz mágica. Pode manipular energias místicas e controlar os elementos para criar efeitos sobrenaturais.

Mágica! Gastando 1 PM, você soma +1 em qualquer teste ou rolagem de dados. Com 3 PM, por exemplo, você soma +3 em seu ataque disparando uma bola de fogo. Ou conjura um escudo de ar que aumenta sua defesa.

Você também pode usar uma ação para conceder esse bônus a um aliado que possa alcançar. Por exemplo, imbuindo a espada de um aliado com uma aura mágica que a torna mais afiada no seu próximo ataque.

Note que, como outras vantagens, Magia pode ter efeitos físicos ou mentais/sociais. Uma mágica pode ser uma marreta gigante esmagadora, ou um encanto que influencia pessoas. Pode igualmente melhorar todo tipo de teste não combativo, digamos, gastando 3 PM para criar uma corda de escalar e ajudar em um teste de Esportes (que agora recebe +3). O bônus máximo que você pode gerar é igual à sua Habilidade. Quando ataca ou defende com Magia, você pode usar a perícia Misticismo em vez de Luta. Você também pode fazer testes de Misticismo sem gastar PM para efeitos mágicos menores, como iluminar uma sala, limpar uma mesa ou aquecer comida (mas nada que dê bônus).

Regra avançada: magia duradoura

Magia é uma coisa versátil e poderosa, mas também custosa quando você precisa gastar PM toda rodada

para manter os bônus. Assim, você pode usar uma ação completa e gastar três vezes mais PM para uma magia que dure até o fim da cena. Então, gastando 9 PM você cria um escudo arcano que concede +3 em testes de defesa pelo resto do combate.

A magia duradoura leva uma rodada inteira para ficar pronta: se antes do seu próximo turno você receber qualquer dano, precisa passar em um teste de Resistência (Misticismo) com meta igual ao dano. Se falhar, perde a concentração e os PM gastos.

Você pode cancelar uma magia duradoura de outro mago com uma ação, gastando o mesmo valor em PM (o valor original, não triplicado), e passando em um teste resistido de Misticismo contra ele. Anular um círculo de proteção mágica que concede defesa +3, por exemplo, custa 3 PM. O mago pode tentar adivinhar o poder de um feitiço, ou gastar uma rodada e passar em um teste de Misticismo (meta 9) para descobrir.

O número máximo de magias duradouras que você pode manter é igual à sua Resistência. Sua magia duradoura é interrompida quando você quiser, ou caso seja derrotado.

Só magia top

A nova vantagem Magia tem o objetivo de ser versátil, e permitir ao jogador usar a criatividade para criar efeitos diversos conforme as necessidades da aventura. É a magia de anime mais tradicional: livre e selvagem, sempre pronta para servir de *deus ex machina* e salvar o grupo na hora do aperto!

No entanto, ela é também um pouco menos diversa em seus efeitos se comparada com as dezenas de magias únicas que *3D&T Alpha* possui, em especial após o lançamento do *Manual da Magia*. É verdade que a maior parte das magias mais simples, como Ataque Mágico, Força Mágica e Proteção Mágica, pode ser simulada facilmente com a nova vantagem, e ainda é possível combiná-la com outras vantagens como Ataque Especial ou Paralisia para gerar ainda mais efeitos. Mas ela também pode ser bem menos impressionante e sem o brilho de alguns feitiços clássicos como Bola de Fogo e Mata-Dragão.

Vamos admitir: é muito diferente dizer *"eu uso 2 PM para ganhar PdF+2 com a vantagem Magia"* e ao invés de *"eu conjuro A Lança Magistral de Talude, ensinada a mim pelo próprio Mestre Máximo da Magia!"* É claro que cabe ao jogador dar cor e vida às suas ações, mas feitiços únicos são divertidos ao seu próprio modo, adicionam histórias e detalhes ao mundo de jogo, além de darem um horizonte e um objetivo a se buscar para os personagens.

Ainda que a intenção seja simplificar as regras de magia, não queremos tirar parte daquilo que a torna divertida. *3DeT Victory* provavelmente ainda terá habilidades únicas além das vantagens, que podem ser aprendidas durante a campanha. São as **técnicas**.

Uma técnica é uma habilidade especial aprendida gastando Pontos de Experiência. Elas é uma forma de recompensa: assim como um guerreiro pode adquirir uma espada mágica que melhora suas capacidades de combate, um mago pode usar os mesmos recursos para aprender uma magia mais poderosa. Mas técnicas não precisam ser apenas magias. Podem ser um golpe lendário ensinado por um mestre recluso, um jutsu secreto ninja, um prato de comida especial criado por um chef famoso…

Não se tem certeza ainda se as técnicas entrarão no livro básico de *3DeT Victory*, mas é bastante provável que venham a aparecer em suplementos futuros. Seu formato e parâmetros específicos ainda estão sendo desenvolvidos.

O mago é implacável

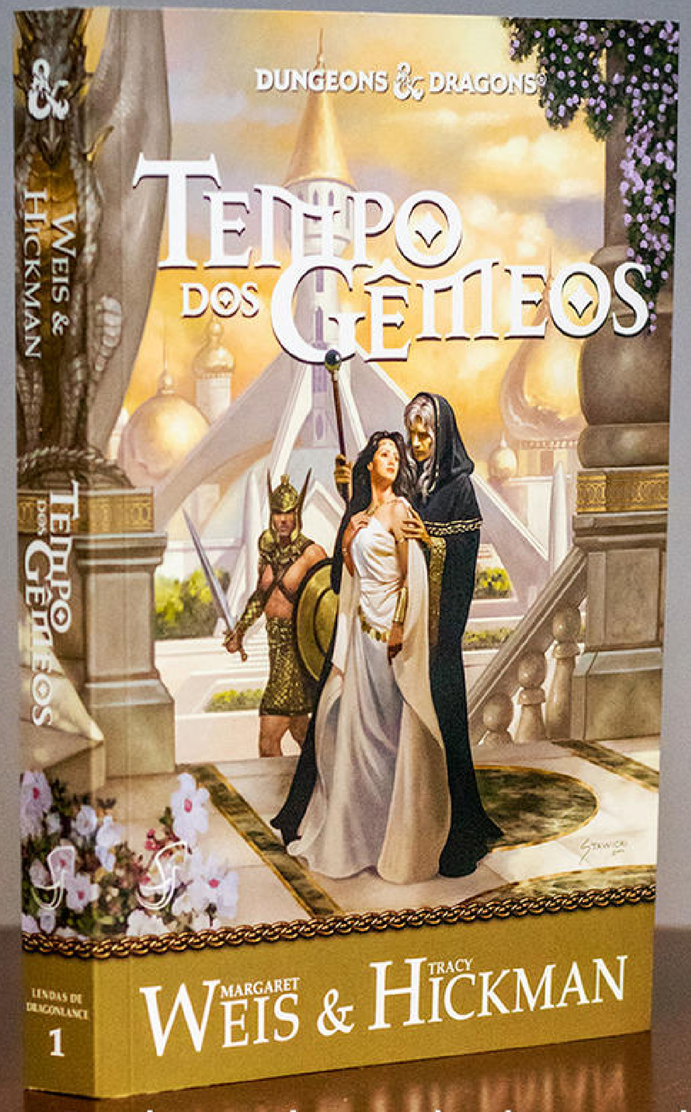
Todas as regras acima ainda não estão na versão final, e podem sofrer modificações até termos o livro em mãos. O custo de uso da vantagem Magia pode ser modificado, regras como a magia duradoura e as técnicas podem ser revistos, e ela pode acabar com um funcionamento totalmente diferente.

O certo é que a magia em *3DeT Victory* será muito mais simples do que no *Alpha*, mas, esperamos, igualmente divertida de usar.

BRUNO SCHLATTER

O príncipe azul de todos os sortilégios

CARAMON E RAISTLIN ESTÃO DE VOLTA
EM LENDAS DE DRAGONLANCE



Volume 1 já disponível em jamboeditora.com.br

AMIGOS DE KLUNC

Aventureiros

27

Adalbero Marinho Da Silva Júnior
Adalberto Oliveira
Adriano De Oliveira Santos Ayub
Adson Sousa
Affonso Miguel Heinen Neto
Agamenon Nogueira Lapa
Airton Luiz Tulio Júnior
Alan De França Santana
Álan Duvale Gomes
Alan Felipe Ferreira
Alan Machado De Almeida
Alan Portela Bandeira
Albano Francisco Schmidt
Alberto Barreira
Alberto Calil Elias Junior
Alcides Carlos De Moraes Neto
Aldrin Cristhiam Manzano
Alex H. Santos
Alex Ricardo Parolin
Alex Rodrigo Rezende
Alexandre Bertin
Alexandre Camilo Simões
Alexandre Leite
Alexandre Machado
Alexandre Mantovani Negro
Alexandre Straube
Alexsander Lavoura De Mattos
Alexsandro Alves
Alice Olivan
Alisson Luiz Lima De Menezes
Allan Adann Caires Marcelino Da Silva
Allan Vitor Rodrigues Da Silva
Allec Ribeiro
Allisson Oliveira
Altair Machado Freitas
Álvaro Da Rosa Cunha
Álvaro Ferreira
Amauri Matos De Jesus
Ana Lucia Lieuthier
Ana Lúcia Merege
Anderson De Mello Ogliari
Anderson Guerra
Anderson Leal Mozer Garcia
Andre Augusto Nogueira Alves
André Fernando Peres
André Macedo Matos
André P. Bogéa
Andre Russo Moreira
André Santos
Andréia Brenner
Angelo Daniel Dagnoni Fernandes
Antônio Caixeiro
Antônio Henrique Botticelli
Antonio Jansem Targino De Sousa Filho
Antonio Napy Charara Neto
Antônio Ricart
Apoiador
Arlindo Weber Junior
Aroni Da Luz
Arthur Carvalho Laurindo
Arthur De Andrade Arend
Arthur Emílio Do Nascimento Gonçalves
Arthur Endlein Correia
Arthur Gabriel De Freitas Dantas Morais
Arthur Galdino
Artino Filho
Artur Augusto Bracher Capute
Artur De Oliveira Da Rocha Franco
Aryandson Da Silva
At Matos
Augusto Ruckert
Augusto Santos
Benaduce Guilherme
Benuel Farias
Bernardo Nassau De Souza
Breno Bonioli
Breno Melo
Breno Muinhos
Breno Nunes De Sena Keller
Breno Taveira Mesquita
Brnvsantos
Bruno Andrade Figueiredo De Oliveira
Bruno Baère Pederassi Lomba De Araujo
Bruno Bitencourt Oliveira
Bruno Carvalho
Bruno Da Silva Assis
Bruno Daniel
Bruno De Jesus Farias Silva
Bruno Diniz
Bruno Eron
Bruno Esteves
Bruno Felipe Teixeira
Bruno Fernandes Alves Junior
Bruno Godoi
Bruno Lira De Oliveira
Bruno Matoso
Bruno Meneghetti
Bruno Normande Lins
Bruno Teixeira
Bruno Veck Milão

Bryan Proença Ferreira
Bryan Sousa De Oliveira
Caio Alexandre Consorti Paixão
Caio César
Caio Cosme
Caio Cruz
Caio Fábio Silveira Sousa
Caio Palhares
Calvin Semião
Camille Nunes
Camillo Ferreira Franco
Caramelo Presentes
Carlos "Grande Castor" Gonçalves
Carlos Alberto De Carvalho Netto
Carlos Alberto Schwarzer Junior
Carlos Eduardo Da Silva Leal
Carlos F. Dos Santos
Carlos Henrique Mesquita Do Prado
Carlos L G Batista
Carlos Ogawa Colontonio
Carlos Roberto Hirashima
Carlos.Bernardino@Hotmail.Com
Caroline Dos Santos
Cassio Santos Silva
Cassius Nunes
Celso Guedes De Jesus
Cesar Monteiro Junior
Chris Azeredo
Christian Meinecke Gross
Christoph Fanton
Christopher Pavan
Claudio Chill Lacerda
Clayton Dos Santos Kirchleitner
Clécio Júnior
Cléo Fernando Martins Machado
Colemar F. Cunha
Cristian Dos Santos
Cristiane Weber
Dalton Souza
Daniel Bonaldo
Daniel Chagas
Daniel Diego Lacerda Cirilo
Daniel Felipe Meireles De Souza
Daniel Gomes Lacerda
Daniel Maprelian
Daniel Poleti
Daniel Ramos
Daniel Sacramento
Daniel Sevidanes Alves
Daniel Sugui
Danilo Andrade
Danilo Carlos Martins
Danilo Martins Rafael
Danilo Steigenberger
Danniel Pereira Gomes
Danyel Pablo Batista Muniz
Davi Fontebasso
Davi Roberto Limeira
David Córdova Loures
David Lessa
Davidson Catein Pinheiro
Davidson Guilherme Goncalves Dos Santos Borba
Dayane Aparecida Baraldi Ferreira
Débora De Oliveira Borges
Deivid Heiderich
Denilson Belo Coelho
Denis G Santana
Dereck Gonçalves
Diego Adão Fanti Silva
Diego Aparecido Alves Gomes Figueira
Diego Barboza
Diego De Camargo Silva
Diego De Niro
Diego Henrique Negretto
Diego Leão Diniz
Diego Mello
Diego Noura
Diego Silveira Martins Marques
Diego Vitoriano Da Silva
Diogo Castro
Diogo Fontes
Diogo Schmitz Langwinski
Douglas Drumond
Douglas Jackson Almeida Silva
Douglas Toseto Marçal De Oliveira
Dylan Torres
Eder Sparenberger
Edgard Amaral
Ediandro Barroso Romão
Edilazio Luiz
Edmar Rodrigues Da Costa
Edmilson Zeferino Da Silva
Eduardo Amarães
Eduardo Assis Das Chagas
Eduardo Cazorla Alves
Eduardo De Souza Mascarenhas
Eduardo Fernandes Augusto
Eduardo Fukamachi
Eduardo Mendes Marcucci
Eduardo Neves Junior
Eduardo Nogaroto Querobi Dos Santos
Eduardo Tavares Machado
Eduardo Vaz
Eliel Junior
Elivaldo Sapucaia
Elton Rigotto Genari
Elton Rodriguez
Elvis Junior
Elvis Sãngelis Dias Marinheiro
Emanuel Max
Emanuel Mineda Carneiro
Emanuel Senna Rocha Barbalho
Emanuel Victor
Enzo Scarpatti
Enzo Venturieri
Eric Ellison
Érico De Paula Lima Campos
Erik Andrade Oliveira
Estêvão Rendeiro
Eugênio Luiz
Eurico Alves Girao
Evandir De Souza
Everton Assis Correia
Everton Lauton
Everton Luiz
Fabiano Fernandes Dos Santos
Fabiano Martins Caetano

Para ter seu nome aqui, seja um apoiador da DRAGÃO BRASIL em nível Aventureiro ou Conselheiro-Mor

Fabio Caetano De Souza
Fabio Cristiano Faria Melo
Fábio Marques
Fabio Ramalho Almeida
Fabio Rezende
Fábio Rodrigues Dos Santos
Fabio Soares
Fabio Vaz
Fábio Zuim
Fabricio Maciel
Fausto Reis
Felipe Da Silva Guimaraes
Felipe Do Espirito Santo
Felipe Dovigo
Felipe Eleuterio Hoffman
Felipe Gabriel
Felipe Horas
Felipe Ibrahim Aziz El-Corab
Felipe Leonardo De Mattos
Felipe Lira Fernandes
Felipe Maia Ribeiro Da Silva
Felipe Melo
Felipe Respeita
Felipe Tenorio
Felippe Moreira Rodrigues
Fellipe De Paula Campos
Fernanda Pederiva
Fernando Coelho Gomes
Fernando Da Silva Trevisan
Fernando De Souza Alves
Fernando Do Nascimento
Fernando Henrique
Fernando Igarashi F. De Souza
Fernando Lins Fagundes
Fernando Mateus Ferreira Vale Dos Santos
Fernando Sanches
Fernando Scaff Moura
Fernando Wecker
Filipe Barbosa
Filipe Itagiba
Fillipe Cesar Oliveira Da Silva
Flávio Cruz Ferro
Flavio Henrique Campos De Araujo
Francisco Eduardo Rocha Júnior
Francisco Kefferson Vieira Pereira
Francisco Marques Da Silva Junior
Francisco Olimpio Da Silva
Frederico Bethônico Monteiro
Frederico Detofano
Gabriel "Mortyiz" Felipe
Gabriel Almeida
Gabriel Áquila
Gabriel Bohn Silva
Gabriel Da Silva Pessine
Gabriel Engelmann Maltez
Gabriel Fernandes Sarmento
Gabriel Gasperini
Gabriel Giani Reis
Gabriel Kolbe Teixeira
Gabriel Maschio Jacobsen
Gabriel Meireles
Gabriel Melo Santos
Gabriel Menino
Gabriel Moreira De Oliveira
Gabriel Pereira
Gabriel Portugal G. Santos
Gabriel Santos
Gabriel Santos Passos
Gabriel Scantamburlo Ribeiro
Gabriel Vandarte Casadei
Gabriel Zuanetti
George Carlos Gonçalves Da Silva
Geraldo Abílio
Gervasio Da Silva Filho
Gilberto Silveira Da Costa Junior
Gio Mota
Giovane Santos Araújo Pinto
Giovanni Fadiga Nogueira De Souza
Giuliano Bortolassi
Gláucio José Magalhães
Gledson Gondim
Gregory Radke Borges
Guilherme Amato Marinho
Guilherme Antônio Faust
Guilherme Augusto Figueiredo G. De Moura
Guilherme Cossu
Guilherme Da Silva Alves
Guilherme De Souza Pereira
Guilherme Lacombe Oliva Da Fonseca
Guilherme Lopes Vitoriano
Guilherme Luiz De Oliveira Aleixo
Guilherme Morato De Moura E Silva
Guilherme Peruçolo
Guilherme Pupin Conacci
Guilherme Ribeiro Viana
Guilherme Sales Fernandes
Guilherme Tamamoto
Gustavo Araujo Fonseca
Gustavo Creutzberg
Gustavo De Brito Perandré
Gustavo De Oliveira Ceragioli
Gustavo Felix Cardoso

Gustavo Gonçalves Quintão
Gustavo Maiorini
Gustavo Martinez
Gustavo Moreira Magalhães De Oliveira
Gustavo Vicente Justino
Haniel Ferreira
Haniel Ferreira De Paiva
Harley Lucas Gonçalves
Heber Agnelo Antonel Fabbri
Hebert J
Heitor Carriel De Abreu
Helder Aparecido Pereira
Helder Poubel
Henrique Costa
Henrique Da Costa Gallo Neto
Henrique Gavioli
Herik Gonçalves
Hess Grigorowitschs
Hiromi Honda
Homero Olivetto
Hugo Oredes Agapito
Hugo Ribeiro Da Silva
Hugor Soares De Melo
Humberto Meale
Hypia Miranda Sanches
Ian Ruviaro
Ícaro Bulhões
Ignaltus Necro
Igor Almeida
Iman Griebeler
Iran Eduardo
Íris Firmino Cardoso
Isaac Batista
Isla Santos
Israel Silva Da Silva
Italo Machado Piva
Iury Goncalves Nunes
Ivan San Martín
Jaciel Albuquerque De Souza
Jacqson Reis Santos
Jean Alexsandro Silva
Jean Blaskoski
Jean De Oliveira Santos
Jean Lima
Jean Lucas Sgarbi Carassa
Jeferson Cardoso
Jeferson Da Rosa
Jefferson Frias
Jeovany Nascimento
Jhonatan Cassante
Jhonatan Da Silva Marques
Jhonny Campos De Britto
João "Flamereaper" Breder
João Ângelo De Medeiros Da Silva
Joao Carlos Freitas Lucena
João Gabriel Gomes
João Guilherme Pedrílio
Joao Lobo
João Matheus Catin
João Neto
João Paulo Arruda
João Pedro
João Pedro Areco Jorge
João Pedro Moreira Veloso Dos Santos
Joao Ricardo Ramos
João Trindade
João Victor Nizer
Jonas Barletta
Jonatan Guesser
Jonatas Bruno Queiroz Araújo
Jonathan Fried
Jonathan Macena De Souza
Jonathan Pinheiro Dos Santos
Jonathan R S Santos
Jones Dos Santos Vieira
Jorge Alexandre Bueno Aymore
Jorge Gomez
Jorge Henrique Thimóteo Ramos
Jorge Janaite Neto
Jorge Luis Medeiros Da Silva
Jorge Luiz Firmo
Jorge Theodoro Eduardo Brock
José Antônio Teodoro Borsato
José Carlos Madureira Pinheiro Junior
José Erick Reis
José Gleylson Galeno Silva
Jose Manoel Santos De Santana
José Moacir De Carvalho Araújo Júnior
José Roberto Tenório Junio
José Rodrigues De Oliveira Neto
José Romildo Vicentini Junior
Josevan Silva
Jucenir Da Silva Serafim
Júlia Bevilaqua Stefanel
Juliano Cataldo
Juliano Meira Santos
Juliano Zachias Soares Da Silva
Julio Cesar
Julio Cesar Da Silva Barcellos
Júlio N. S. Filho
Julio Noval Santos De Lucena
Julio Vedovatto
Kaede Kisaragi
Kássio José Lara De Rezende
Kellisson Felipe Silva Freire
Larissa Guilger
Leandro Andrade
Leandro Bitencourt
Leandro Murano Sartori
Leandro Sampaio
Leandro Soares Da Silva
Leandro Teixeira De Moura
Leldias
Leonardo Assis
Leonardo Bacchi Fernandes
Leonardo Bonvini
Leonardo Cardoso Fazan Dos Santos
Leonardo Cibulski
Leonardo Dias Pesqueira
Leonardo Marengoni
Leonardo Neves
Leonardo Santhos
Leonardo Souza De Moura
Leonardo Sponchiado Flores
Leonardo Trevisan
Leoš Brasil
Lex Bastos
Lincoln Ruteski Dos Santos
Lores Wiliam Tick Da Siqueira
Luca Meneghin Macuco
Lucas Alencar Nogueira
Lucas Anderson
Lucas Bogaz Collinetti
Lucas C. Alves Bittencourt
Lucas Camargo Messas
Lucas Conrado Savieto
Lucas Coquenão
Lucas Correa Tonon
Lucas Ferreira
Lucas Francisco Da Costa Helt
Lucas Francisco Pereira De Gois Correia
Lucas Gabriel Leon De Almeida
Lucas Helano Rocha Magalhaes
Lucas Manço
Lucas Melo
Lucas Porto Lopes
Lucas Prudencio Eiterer
Lucas Silva Borne
Lucian Costa Silva
Lucian M Ribeiro
Luciano Da Silva Fernandes
Luciano Portella Rodovalho
Lucio Pedro Limonta
Ludmila Cunha
Luis Augusto Monteiro Coelho
Luís Felipe Hussin Bento
Luís Felipe R Toledo
Luis Guilherme B G Ruas
Luis Paulo Koppe
Luiz Augusto Monteiro Santiago
Luiz Cláudio
Luiz Dias
Luiz Fernando Ioti Rosado Ferreira
Luiz Fernando Reis
Luiz Geraldo Dos Santos Junior
Luiz Hugo Guimarães Sales
Luiz Paulo De Lima
Luiz Paulo Lindroth
Luiz Rocha
Luiz Santos
Luiz Tiago Balbi Finkel
Lutero Cardoso Strege
Luykarlo Ramos De Sena
Magias & Dragões
Magno Santana
Maico Alexandre Kley
Maicon Grazianne De Oliveira Maia
Manoel Firmino Da Silva Neto
Marcel Pinheiro
Marcela Alban
Marcelo Josafá De Macedo
Marcelo Jose Dos Anjos
Marcelo Lima Souza
Marcelo Massahiko Miyoshi
Marcelo Monteiro De Aquino Bertazzo
Marcelo Oho
Marcelo Seara Mendonça
Marcio Dias
Márcio Do Prado Uemura
Marco Aurelio Soares Goudart Junior
Marcos Alberto Prietsch Loureiro
Marcos Cordeiro
Marcos José Mariano Teixeira
Marcos Lima
Marcos Santos
Marcos Vinicius Troll
Marcus Antônio Santana Santos
Marcus Otavio Pereira Andrade
Marcus Vinicius De Alvarenga
Marcus Vinicius Lima Sousa
Marcus Vinicius Pereira Freze
Mariana Medeiros Ferrari
Mário Brandes Silva
Mário Ferrari Neto
Marlon Ricardo
Marlon Vinícius Machado
Mateus Carmona Maciel
Mateus Do Nascimento Rocha
Mateus Freitas Dantas
Mateus Guida
Mateus Luiz Demarchi
Mateus Silva
Matheus Augusto Matias Santos
Matheus De Alcântara Mota
Matheus De Souza De Lucena
Matheus Dias
Matheus Dias De Oliveira
Matheus Farencena Righi
Matheus Hobit
Matheus Kilp
Matheus Machado
Matheus Nicolas Bezerra Silva
Matheus Paes Maciel
Matheus Peregrina Hernandes
Matheus Pereira Da Silva
Matheus Rocha Vasconcellos
Mauricio Bomfim
Maurício Osório Kellermann
Mauro Araújo Gontijo
Mauro Vinícius Dutra Tercino
Max Pattacini
Maxwell Rocha Santos
Mayck Szezech
Messyo Sousa Brito
Michael Prust
Miguel Wojtysiak Benevenga
Mitae Do Mato
Murillo Campos
Murilo Vieira Guidoni
Mushi-Chan
Narciso Dos Santos Filho
Natan Siqueira Dos Santos
Nathália Spera
Nathan Kuplich
Neilson Soares Cabral
Neves D. Hiago
Nicolas De Almeida Martins
Nicolas Moreira Vieira
Nikolas Martins Brandão Oliveira
Nill Chesther Nunes De Azevedo
Nivaldo Ferreira Lima Junior
Nycollas Telles
Odair De Barros Junior
Olivia Pachele Mattiazzo
Orlando Luiz
Othon Gilson
Otto Menegasso Pires
Pablo Ferreira
Paula Sousa Ribeiro
Paulo Andre Aguiar
Paulo Cesar Nunes Mindicello
Paulo Cesar Silveira De Vasconcelos Castro
Paulo Cunha
Paulo Fernando Gomes Velloso
Paulo Henrique Santo Pedro
Paulo Herique Dihl
Paulo Ítalo Medeiros
Paulo Junior
Paulo Ramon Nogueira De Freitas
Paulo Roberto Montovani Filho
Pedro Aurélio Pinheiro Da Silva
Pedro Baldansa
Pedro Cesar Bento Mendes
Pedro Curcio
Pedro De Almeida Lima
Pedro Freitas Duarte
Pedro Godeiro
Pedro Henrique
Pedro Henrique De Mattos Draeger
Pedro Henrique Estumano Gomes
Pedro Iezzi Forli
Pedro Ivo Brandão Mattos
Pedro Lamkowski Dos Santos
Pedro Marques Telles De Souza
Pedro Miranda Nascimento
Pedro Moniz Canto
Pedro Netto
Pedro Oliveira Torres De Andrade
Peter Pantoja
Philipe Salvador Loredo
Philippe Pittigliani Magnus
Pietro Atore
Piterson Nunes Martins
Rafael Anton Faria
Rafael Augusto Albuquerque Miquelini
Rafael Augusto Rocha Maia
Rafael Augusto Terentin
Rafael Caselli
Rafael Cmb
Rafael Da Silveira Melo Devera
Rafael Felipe Oliveira Santos
Rafael Figueiredo
Rafael Guarnieri
Rafael Lichy
Rafael Louriçal
Rafael Montano Rossi
Rafael Noleto
Rafael Oliveira Bezerra
Rafael Prandi Guedes Moreira
Rafael Reis
Rafael Rodrigues Michetti
Rafael Sangoi
Rafael Souza Oliveira
Rafael Vieira Alexandre
Raimundo Júnior
Ramiro Alba Alba Filho
Rangerfantasma
Raphael Ribeiro
Raul "Seuraul" Lucena E Silva
Raul Flavio D'Elia Barbosa
Raul Galli Alves
Raul Guimarães Sampaio
Régis Fernando Bender Puppo
Renan Cordeiro Costa
Renan Rodrigues
Renan Souza Nascimento
Renato Junior
Renato Motta
Rhenan Pereira Santos
Ricardo A Ritter M Barroso
Ricardo Albuquerque Pereira
Ricardo Barbosa Da Silva
Ricardo Batista
Ricardo Branco
Ricardo Dos Santos Domingues
Ricardo Rodrigues Pereira
Ricardo Silva Rodrigues De Sousa
Ricardo T. Mendes
Richard Aguiar Bueno
Richard Cardoso
Richard Pinto
Richard Sassoon
Rinaig Yanniz Mendes De Carvalho
Roberto Levita
Robertson Schitcoski
Robson C Oliveira
Robson De Braga Castelo Branco Junior
Robson F. Vilela
Rodolfo Caravana
Rodrigo Amaral Pantoja
Rodrigo Aparecido De Toledo
Rodrigo De Oliveira
Rodrigo Fischer Silveira De Souza
Rodrigo Frances De Souza Silva
Rodrigo José De Almeida Torres Filho
Rodrigo Lemes De Souza
Rodrigo Marques
Rodrigo Montecchio
Rodrigo Moreira Clares De Souza
Rodrigo Santiago De Arruda Loiola
Rodrigo Zeymer Auad
Roger Da Silva Naue
Rogério Fabiano Dos Passos
Ronald Antunes
Ronald Rios Rocha
Ronaldo Hasselman Nascimento
Samuel Cardoso Santiago Junior
Samuel Marcelino
Sanmy Rocha
Saulo Daniel Ferreira Pontes
Sávio Souza
Sergio Migueis
Sidnei Costa Goes
Sidnei Gomes De Oliveira Filho
Silas Moreira
Silvio Oliveira De Jesus Junior
Simonarde Lima
Simone Rolim De Moura
Soren Francis

Stefano Rezende
Suely M Marchesi
Sulleman Silva Martiniano
Tafarel Camargo
Tales Zuliani
Tayrone Duque Esteves
Teophanes Barbosa Moraes Neto
Thales Campelo
Thales Leonardo Machado Mendes
Thauan Lobianco Rodrigues
Thaynah Silva
Theógenes Rocha
Thiago Abade
Thiago Allison Lima Silva
Thiago Almeida
Thiago Alves Da Silva Costa
Thiago Augusto Zanellato Dos Santos
Thiago Bussola
Thiago Cares Cantano
Thiago Curvelo
Thiago Destri Cabral
Thiago Donadel
Thiago Jansen
Thiago Lima
Thiago Loriggio
Thiago Monteiro
Thiago Ozório
Thiago Paulino Da Silva
Thiago Pinheiro
Thiago Rodrigues De Souza
Thiago Russo Nantes
Thiago Sos
Thiago Thomaz Rolim
Tiago Alexandrino
Tiago Alves Araujo
Tiago Augusto Carlos
Tiago Douglas Da Silva
Tiago Ferreira
Tiago Misael De Jesus Martins
Tiago Moura
Tiago Tachard
Ulysses Basso
Valeria Aranha
Vanilo Alexandre
Victor Augusto Martins Ribeiro
Victor Bayoll
Victor Eduardo Guilherme De Medeiros
Victor Florêncio
Victor Francisco Rodrigues Ferreira
Victor Guimo
Victor Hugo Simões Santos
Victor Kullack
Victor Milani
Victor Sapateiro
Vinicius Bernardes Silva
Vinícius Carvalho
Vinícius Cesar
Vinicius Coutinho Santos
Vinícius De França Cardoso
Vinicius Gomes Alfama
Vinícius Macuco
Vinicius Rodrigues De Sales
Vinícius Sousa Fazio
Vitor Albani
Vitor Alves De Sousa
Vitor Augusto Do Carmo Sousa
Vitor Carvalho
Vitor Davis
Vitor Gabriel Etcheverry
Vitor Godoi Mendes
Vitor Hugo Boechat Dantad
Vitor Marinho De Oliveira Valença
Vítor Nascimento Da Silva Andrades
Vitor Paz De Melo
Vitto Giancristoforo Dos Santos
Wagner Armani
Wagner Azambuja
Wagner Larsen
Wagner Rodero Junior
Wallace Dias
Wallison Viana De Carvalho
Walter Britto Gaspar
Walter Sandrini Neto
Wefferson David De Souza Silva
Welington Haas Hein
Wellington Botelho
Wellington Souza Branco
Wesley Albuquerque Maranhão
Wesley Francisco Da Silva
Wilkson Belem Monteiro
William Ferreira
William Halter Batista
Willian Marques Da Silva
Willian Renne
Willian Viana Neves
Willian Walter De Sá Arruda
Wilson A S Faria
Wladimir Araújo Neto
Yago Pedrotti Araujo Mansilla
Yan Oliveira Prado
Yasser Arafat Belem De Figueiredo
Ygor Allem Rentroia
Ygor Vieira
Yuri Araujo
Yuri Bitencourt
Yuri Nóbrega
Yuri Travalim
Z

Conselheiros

Abel C
Adalberto Antônio Da Silva Gomes Filho
Adelmo Felipe Bento
Ademir Benedito
Adolfo Toshiro Cotarelli Sasaki
Adonias Albuquerque
Adriano Chamberlain Neves
Adriano Silva
Adso Willen Rangel
Alan Santana
Alan Serafim Dos Santos
Alcides Pinheiro
Alcyr Neto
Aldenor C. Madeira Neto
Aleksander Sanandres
Alex Farias De Lima
Alex Frey
Alex Gabriel
Alex Pongitori
Alex Rodrigo R. Oliveira
Alexandre Andrade
Alexandre Ferreira Soares
Alexandre Lins De Albuquerque Lima
Alexandre Murayama De Lima
Alexandre Santos
Alexandre Uhren Mazia
Alexandro De Sousa Rodrigues
Altair Jorge Fernandes
Ana Cristina Rodrigues
Ana Rosa Leme Camargo
Anderson Brambilla Chaves
Anderson Costa Soares
Anderson Rodrigues
Anderson Rosa Cecilio De Oliveira
Anderson Thelles
Andre Angelo Marques
André Bessa
André Centeno De Oliveira
André Dorte Dos Santos
André Duarte De Ávila Ribeiro
Andre Moshiba
André Nascimento
Andre Peixoto
Andre Tosta
Andrews Da Cunha Silva Dos Passos
Angelo Castelan
Antônio Bruno Andrade Medeiros
Antonio Mombrini
Antonio Mourão Da Silva Oliveira
Antonio Pedro Costa Oliveira Pretti Espindula
Ariel Alves Dutra
Ariel Leonardo Alencar Leitão
Arthur Calderon
Arthur Fanini Carneiro
Arthur Nobrega De Lima Saraiva
Augusto César Duarte Rodrigues
Augusto De Moraes Nobre
Augusto Netto Felix
Bernardo Rocha Batista De Paiva
Bernardo Stamato
Betina Costa
Brayan De Oliveira Lima
Brayan Kurahara
Bruna Charabe
Bruna De Aguiar Torrezan
Bruno Belloc Nunes Schlatter
Bruno Brinca De Jesus Limeira
Bruno De Mello Pitteri
Bruno Eduardo Augusto De Oliveira E Silva
Bruno Emerson Furtado
Bruno Fajardo
Bruno Fávaro Piovan
Bruno Filipe De Oliveira Ribeiro
Bruno Henrique Da Cunha De Lucca
Bruno Lauriano Doyle
Bruno Leão Pereira
Bruno Martins
Bruno Rezende De Abreu
Bruno Victor De Mesquita Ferreira
Bruno Vieira
Bruno Wesley Lino
Bryan Augusto De Aguiar
Bryan De Campos
Bryan Luiz Silveira Sipião
Caio Felipe Giasson
Caio Souza
Camila Gamino Da Costa
Carine Ribeiro
Carlos Castro
Carlos Eduardo Oliveira Guimarães
Carlos Eduardo Pereira Santana
Carlos Frederico Veiga
Carlos G C Cruz
Carlos Giovane Haefliger
Cassio Pereira
Cassio Segantin
Cauê Guimarães
Cavaleiro Morto
Celso Giordano Tonetti
Chrysthowam A. Santos
Cj Saguini
Clarissa Sant´Anna Da Rosa
Claudio Quessada Cabello
Cleber E Morellato
Cleison Ferreira
Cristian Drovas
Cristiano "Leishmaniose" Cavalcante
Cristiano Lopes Lima
Dan Cruz
Daniel Bezerra De Castro
Daniel Carlos
Daniel Corrêa Pereira
Daniel Duran Galembeck Da Silva
Daniel Macedo
Daniel Martins Bezerra
Daniel Paes Cuter
Daniel Regis Alló Weiss
Daniel Saraiva De Souza
Daniel Ximenes
Danilo Machado
Dannilo Silva
Darlan Fabricio Silva Santos
Dartagnan Quadros
Davi Freitas
Davi Mascote Domingues
David De Andrade Nunes
Deivide Argolo Brito
Deivis Pereira
Denis Carvalho
Denis Oliveira
Diego Barba
Diego Bernardo Chumah
Diego Mascarenhas Ramos
Diego Matos Moura
Diego Moreira
Diego Oliveira Lopes
Diego Tavares Da Silva Trindade
Diego Toniolo Do Prado
Diego Torralbo
Diogo Benedito
Diogo De Almeida Camelo
Diosh Smith
Dmitri Gadelha
Douglas Figueiredo
Douglas Nascimento
Douglas Ramos Da Silva
Douglas Santos De Abreu
Douglas Vieira Dias
Douglas Zanotta
Eddie Junior
Éder "Dzr13" Fialho
Edevaldo Santos Messias
Edgar Cutar Junior
Ednardo Oliveira Pena Araújo
Edson Carlos Da Silva Ghiotto Junior
Eduardo Batista Dos Santos Saigh
Eduardo Dos Santos Sousa
Eduardo Maciel Ribeiro
Eduardo Milani
Eduardo Nunes
Eduardo Wohlers
Elias Leite Freitas
Elimar Andrade Moraes
Elios Monteiro
Elliot Macedo Haddad
Elvys Da Silva Benayon
Emerson Luiz Xavier
Endi Ganem
Enzo Kapps De Oliveira
Enzo Negri Cogo
Erick Ferreira
Erick Rodrigo Da Silva Santos
Estevão Costa
Evandro Vinicius Ferreira Da Silva
Everton Vieira Martins
Fabiano De Luna Fonseca
Fabiano Raiser Dias Bexiga
Fabiano Silveira
Fábio Abrão Luca
Fabio Bompet Machado
Fabio Carvalho
Fabio Casanova
Fabrício Costa
Fabricio Silva De Amorim
Fagner Ferreira Rodrigues Da Silva
Felipe Alves
Felipe Amalfi
Felipe Augusto Souza Mello
Felipe De Almeida Penteado
Felipe Doria
Felipe Intasqui
Felipe Malandrin
Felipe Martins
Felipe Massao T. Masutani
Felipe Matos Wendt
Felipe Noronha
Felipe Nunes Porto
Felipe Queiroz
Felipe Rizardi Tomas
Felipe Santana De Oliveira
Felipe Schimidt Tomazini
Felipe Vilarinho
Felipe Wawruk Viana
Felipe Wellington
Fellearon Onii
Fernando Abdala Tavares
Fernando Augusto Iwata Yamamoto
Fernando Guarino Soutelino
Fernando Modesto Dutra
Fernando Radu Muscalu
Fernando Zocal
Filipe Santos
Flavio Emanoel Do Espirito Santo Terceiro
Flavio Hiasa
Flávio Junio Martins Da Silva
Flávio Martins De Araújo
Flávio Rodrigues
Francisco Duque
Francisco José Marques
Francisco Santana De Azeredo
Franklyn Fagundes Varzon
Franz Pietz
Frederico Jose Ribeiro Franca
Frederico Moreira
Gabriel Alves Brandão Machado
Gabriel Alves Rêgo
Gabriel Amaral Abreu
Gabriel Braga E Braga
Gabriel Chaud Giollo
Gabriel Cholodovskis Machado
Gabriel Coelho Machado
Gabriel Cozza
Gabriel Elias
Gabriel Hirata
Gabriel Luis Gonçalves Rosa
Gabriel Madeira Pessoa
Gabriel Mascarenhas De Souza
Gabriel Miranda
Gabriel Moratto Risther
Gabriel Moreira
Gabriel Novaes
Gabriel Nunes Da Silva Sobral
Gabriel P Sasaki
Gabriel Paiva Rega
Gabriel Rodrigues Pacheco
Gabriel Soares Machado
Gabriel Vilella
Giancarlo Moura Gurgel
Gilmar Alves De Oliveira
Gilmar Farias Freitas
Gilvan Gouvêa
Giordano Zeva
Giovanni Grosso
Giuliano Tamarozi
Glauco Lessa
Gounford Thiago
Gregório De Almeida Fonseca
Guilherme Aurélio Da Silva Arantes
Guilherme Begotti Domingos
Guilherme Correa Virtuoso
Guilherme Feitosa
Guilherme Inojosa Cavalcanti
Guilherme Lopes Lacerda Da Silva
Guilherme Martins Alves
Guilherme Nascimento
Guilherme Tolotti
Guilherme Tsuguio Tanaka
Guilherme Vanuchi
Gustavo Almeida Agibert
Gustavo Amâncio Costa
Gustavo Freire Schafhauser
Gustavo Marques Lattari
Gustavo Martins Ferreira
Gustavo Nobre Wotikoski
Gustavo Samuel
Guto Jardim
Hayniere Hayan Delmondes De Aguair
Heitor Alencar Moraes
Helton Falcão
Helton Garcia Cordeiro
Henrique Carvalho Gomes
Henrique Castro
Henrique Martins
Henrique Oliveira

Henrique Santos
Herbert Aragão
Hugo A. G. V. Rosa
Hugo Genuino
Hugo Persechini
Humberto Gs Junior
Humberto Reis
Iago Giglio
Iago Sant'Anna
Icaro Issa
Igor Daniel Côrtes Gomes
Igor Mendes
Igor Silva
Igor Teixeira
Igor Thiago
Ismael Marinho
Iuri Gelbi Silva Londe
Ivan Costa
Ivan Ivanoff De Oliveira
Ivan Zanutto Bastos
Ivens Bruno Sampaio Dos Santos
Ivo Iso
Jaan Sindeaux
Jackson Callado
Jaime Paz Lopes
Jandir Roberto Manica Neto
Jayme Calixto
Jb Dantas
Jean Carlo
Jean Coppieters
Jean Rodrigo Ferreira
Jeferson Dantas
Jefferson Anderson Ferreira
Jefferson Ramos Ouvidor
Jessica Portugal
Jessy Michaelis
Joan Emilio Deitos
João Carlos De Lucena Lira
João Carlos Rodrigues
João Gabriel De Almeida Pereira Da Cunha
João Marcos Vasconcelos
João Mário Soares Silva
João Mokdeci
João Paulo Antenor
Joao Paulo Naldi
Joao Pereira
João Victor Pereira Anunciação
João Vitor Calderaro Garcia
João Zonzini
Joaquim Gonçalves Guimarães Junior
Joaquim Silva
Joel Coelho
Jonas De Moraes Custódio
Jonas Peixoto Da Silva
Jonatas Monteiro Fernandes
Jonathan Da Silva Bandeira
Jorge Alberto Carvalho Sena
Jorge Botelho
Jorge Eduardo Dantas De Oliveira
José Alexandre Buso Weiller
José Enio Benício De Paiva
José Felipe Ayres Pereira Filho
Jose Fernando Barbosa Dos Santos
José Ricardo Gonçalves Barretto
José Roberto Froes Da Costa
Juan Campos Barezzi
Judson Jeferson Pereira Moraes
Juliano Azzi Dellamea
Julio Cesar Berbeth
Julio Cezar Silva Carvalho De Toledo
Kaique Nascimento
Kalleu Vinicius Natividade Pereira
Karen Soarele
Kayser Martins Feitosa
Keyler Queiroz Cardoso
Kyan Derick
Leandro De Souza Cordeiro
Leandro Ferraro
Leandro Franco Miranda
Leandro Godoy
Leandro Lima Dos Santos
Leandro Moreira
Leandro Santiago Lima
Leo Aguiar
Leonardo Batagin
Leonardo Costa
Leonardo Fiamoncini De Souza
Leonardo Luiz Raupp
Leonardo Rafael De Bairos Rezende
Leonardo Renner Koppe
Leonardo Silva
Leonardo Silva
Liano Batista
Lincoln Ribeiro
Lobo Lancaster
Lucas Bernardo Monteiro
Lucas De Souza Figueiredo
Lucas Martinelli Tabajara
Lucas Moreira De Carvalho
Lucas Nunes De Oliveira
Lucas Ollyver Gonçalves Barbosa
Lucas Ricardo Nascimento
Lucas Rodolfo De Oliveira Rosa
Lucas Sá Teles Dos Anjos
Lucas Tessari
Luciano Del Monaco
Luciano Dias
Luciano Dias
Luciano Jorge De Jesus
Luciano Verdolin Arcoverde
Luciano Viana
Luis Augusto Patrick Cordeiro Tavares
Luis Felipe Alves
Luís Guilherme Varela Fortes
Luis Oliveira
Luiz Anthonio Prohaska Moscatelli
Luiz Aparecido Gonçalves
Luiz Busca
Luiz Filipe Carvalho
Luiz Frederico Jr.
Luiz Guilherme Da Fonseca Dias
Luiz Guilherme Da Rosa
Luiz Ibrahim
Luiz Junior Nakahara
Luiz Nogueira
Luiz Otávio Gouvêa
Luiz Otavio Silva Santos
Luiz Ramiro
Luiz Roberto Dias
Lukas Wyllis Louza De Oliveira
Makswell Seyiti Kawashima
Marcello Bicalho
Marcelo Augusto Reis Silva
Marcelo Cañada Imperatrice
Marcelo Ferreira
Marcelo Henrique Da Silva
Marcelo Roger Dos Santos Reis
Marcelo Vítor Pinheiro
Marcelo Werner
Marcio Fernandes Alves Leite
Márcio Kubiach
Marcio Lomiranda
Márcio W. Rangel Silva
Marco Menezes
Marco Palhares De Barros
Marcos Goulart Lima
Marcos Mineiro
Marcos Neiva
Marcos Pincelli
Marcus Andrade
Marcus Lins
Marcus Rocher
Marcus Vinicius Genico Prendes
Marielle Zum Bach
Marina Ferreira De Oliveira
Marina Gonçalves
Marth Júnior
Marvin Nereu Fiori
Maryana F Gomes
Mateus Duarte Bonfim
Matheus Araujo De Carvalho
Matheus Barbosa Santiago
Matheus C. Medvedeff
Matheus Henrique
Matheus Lopes Vieira
Matheus Pivatto
Matheus Rodrigues
Matheus Torres
Maurício Da Fonte Filho
Maurício De Moura Almada
Mauricio Maximiano
Mauricio Pacces Vicente
Mauro Juliani Junior
Michel Medeiros De Souza
Miguel Carigo
Miguel Peters
Miguel Souza Silva
Miquéias Barros Rosa Da Silva
Murilo Lamegal
Natalia Rousu
Neimar Alves
Neudson Fernandes Vasconcelos
Nicole Mezzasalma
Nikolas Carneiro
Nivaldo Pereira De Oliveira Junior
Odilon Duarte
Odmir Fortes
Pablo Henrique Da Silva
Pablo Pochmann
Pablo Raphael
Pablo Urpia
Patricia De Fatima Lopes
Patrick Tavares
Paulo Emilio
Paulo Felipe Souza
Paulo Rafael Guariglia Escanhoela
Paulo Ricardo De Souza Dourado
Paulo Silles
Paulo Vitor
Pedro Almeida
Pedro Augusto Pereira De Freitas
Pedro Cruz
Pedro Dias
Pedro Grandchamp Neto
Pedro Henrique Dos Santos Gonçalves
Pedro Henrique Martins
Pedro Henrique Matos
Pedro Henrique Ramalho Dias
Pedro Henrique Seligmann Soares
Pedro Ivo Nascimento Bezerra Dos Santos
Pedro Luiz De Nazaré De Souza Martins
Pedro Luiz Paulino Dos Santos
Pedro Machado
Pedro Mayworm
Pedro Ribeiro Martins
Pedro Santos
Pedro Victor Duarte
Pedro Victor Santos
Pedro Vitor Schumacher
Péricles Vianna Migliorini
Phil Calçado
Pietro Vicari
Rafael Baquini Bueno
Rafael Caldeira Araujo
Rafael De Almeida
Rafael Duarte Collaço
Rafael Fata
Rafael Freitas De Souza
Rafael Galdino Marinho
Rafael Gonçalves
Rafael Ishikawa Dos Santos
Rafael Machado Saldanha
Rafael Marques Rocha
Rafael Mudesto
Rafael Oliveira De Faria
Rafael Ribeiro
Rafael Santiago Luiz Peleteiro
Rafael Schmitt Wilhelms
Rafael Sirotheau
Rafael Soares Da Costa
Railson Almeida Dos Santos
Ramon Alberto Machado Costa
Ramon Rebelo
Raoni Dias Romao
Raoni Godinho
Rapha Token
Raphael Espesse
Raphael Estevao Borges De Oliveira
Raphael Levy Lima
Raphael Montero
Raul Natale Júnior
Rauldouken O'Bedlam
Renan Carvalho
Renan Damazio Delfino
Renan Gonçalves Zanato
Renan Maneli Mezabarba
Renan Rodrigues Cação
Renato Da Cunha Silva
Renato Farias
Renato Potz
Renzo Rosa Reis
Ricardo César Ribeiro Dos Santos
Ricardo Dantas De Oliveira
Ricardo Felipe Vieira Dominicale Foly
Ricardo Ferreira Gerlin
Ricardo Filinto
Ricardo Mauricio Dutra Ribeiro
Ricardo Okabe
Ritielle De Souza
Roberto De Medeiros Farias
Roberto Freires Batista
Roberval Ranches
Robson Luciano Pinheiro Ferreira Dos Santos Pereira
Robson Martins
Rodolfo Nemes Silva
Rodolfo Santos Entringer
Rodolfo Xavier
Rodrigo Alano Sffair
Rodrigo André Da Costa Graça
Rodrigo Araujo Ribeiro Vieira
Rodrigo Da Silva Santos
Rodrigo Dani
Rodrigo Darouche Gimenez
Rodrigo Fernando Comin
Rodrigo Ferreira Dos Santos Ruiz Calejon
Rodrigo Keiji
Rodrigo Monteiro
Rodrigo Nunes Dos Santos
Rodrigo Peron
Rodrigo Quaresma De Andrade
Rodrigo Shibuya
Rodrigo Soares
Roger Andressa Lewis
Rogers Ribeiro Gonçalves
Romullo Assis Dos Santos
Romulo Bartalini
Ronaldo Filho
Ruan Pablo
Rubens Dos Santos
Samuel Hamilton Belem Cruz
Sascha Borges Lucas
Sasukerdg Mendes
Sebastião Proença De Oliveira Neto
Sergio Chagas
Sérgio Dalbon
Sergio Henrique Shumaher
Sergio Lúcio Lopes Duarte
Sidgley Santana De Oliveira
Sillas Batista Marques
Silvino Pereira De Amorim Neto
Sphere
Stevan Nogueira
Tabriz Vivekananda
Tácio Schaeppi
Tárik Raydan
Thacio Lemos
Thadeu Silva
Thales Barreto
Thalles Etchebehere Gonçalves Martins
Thalles Oliveira
Thalles Rezende
Thiago Almeida Bispo
Thiago Barbosa Ferreira
Thiago Barroso
Thiago Bernardi Ribeiro
Thiago Carvalho Dias
Thiago De Souza Pacheco
Thiago Dorneles De Souza
Thiago Edgard Lima De Castro
Thiago Fernandes Borges
Thiago Freitas
Thiago Lorena
Thiago Morani
Thiago Moreira
Thiago Rosa
Tiago César Oliveira
Tiago Henrique Ribeiro
Tiago Lima
Tiago Monnerat De F. Lopes
Tiago Resemblink
Tiago Ribeiro
Tiago Santa Maria Rodrigues Marto
Tiago Soares
Tião Luna
Ubiratan Augusto Lima
Ugo Portela Pereira
Uziel Parada
Valter Tartarotti Ries
Vially Israel
Victor Amatucci
Victor Castro De Sa
Victor Goulart
Victor Hermano
Victor Hugo Antunes
Victor Hugo De Paiva
Victor Lopes
Victor Otani
Victor Pires Mendonça
Victor T Melo
Vinicius Cipolotti
Vinícius Costa
Vinicius De Aquino Calheiros
Vinicius De Paiva Costa
Vinícius De Siqueira Afonso
Vinicius Gomes De Oliveira
Vinícius Lemos
Vinicius Mattos
Vinícius Nery Cordeiro
Vinícius Roviello
Vinicius Soares Lima
Vinicius Torres Batista
Vitor Alves Patriarcha
Vitor Augusto Joenk
Vitor Campos Louzada
Vitor Faccio
Vitor Francisco Da Silveira Ribeiro
Vítor Lucena
Vitor Mendes Demarchi
Vitor Santos Ferreira
Washington Alencar
Wellington Barros Moraes
Wellington Morais
Wellington Silva
Welton Beck Guadagnin
Welton Sousa
Weslei Mosko
Willen Ribeiro Do Prado
Willian Andrey Cruz Dos Reis Arcas
Wither Favalessa Dos Santos
Wolf Fivousix
Yan Adriano Dos Santos
Yuki Hiro
Yuri Jardilino
Yuri Kleiton Araujo Sanches
Yuri Machado
Yves-Medhard Tibe Da Cunha Tibe-Bi